1989年6月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第6号通巻6号

360yen

マルカツ 勝PCエンジン

1989 6月号

ときめきの刷新号

NEWSOFT
パックランド
サイドアーム
ニンジャウォーリアーズ



PC版はこーなる!

ぶっちぎり!
先取りの12P 天外魔境
イース
3大RPG情報

for New TV-GAME Generation

特別付録 凄ノ王伝説



Enjoy Hudson
ファン待望の本格的RPG第2弾、いよいよラインナップ!
ベールを脱ぐ、驚異のバト
すさのお
PCエンジンのハイパービジュアルとサイキック物語がひとつになって、本格的RPG「凄ノ王伝説」が誕生！アニメする興奮のバトルシーン、色がえなしの敵キャラが100種類など、すべてがPC級のスケール！数々の新しい工夫や息をもつかせぬストーリー展開が、キミを夢中にさせること間違いなしだ!!
©1989 HUDSON SOFT ©Kadokawa Shoten ©ダイナミック企画
マッチプレイもコンペティションもこれでOK!
JOY TAP 3
標準小売価格 1,890円
好評発売中
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡

PC Engine

…ルシーン!

4月27日発売
希望小売価格6,500円
※希望小売価格には、消費税が含まれておりません。
4メガ

…王伝説

話題の2大ソフトをはじめ、今年も新作続々登場!

アクションゲームに近づいて
ホントのゴルフに近づいた!!

パワーゴルフ

3メガ
5月25日発売決定
●希望小売価格5,800円
(消費税は含まれておりません)

「パワーリーグ」において、そのリアルさで注目を集めた製作スタッフが、次に手掛けたのがこのパワーゴルフ。PCエンジンならではの出来の良さ、爽快感はまるで本物のゴルフ場にいるかのような、うれしい錯覚を引き起こします。他にもスイングをはじめとする、プレイヤーの一つ一つの動作、飛んでいるボールの影、フック、スライスの打ち分けはもちろん、ボールの高低も自由自在で、そのうえバックスピンまでかけられる。さあ君も、鮮やかなグリーンに向けて、ナイスショット。

ハドソンオリジナル
マッチプレイモード
クラブを賭けた真剣勝負!!

ヘルマッチ

勝負に甘えを許さない。そんな君にピッタリ。1ホール負けるごとにクラブを取られ敗者はどんどん不利に!気が抜けないぜ!



PCエンジンソフトの新作情報が聞ける、ハドソンテレホンサービス実施中!!

一番近い場所に電話してくれ!!

北海道	011-812-2355	横浜	045-441-7000	沼津	0559-63-8350	大阪	06-463-9900	松山	0899-32-9900
東京	03-966-1000	松戸	0473-92-0000	名古屋	052-621-1441	高松	0878-37-0039	福岡	092-475-4253

月刊マルカツ勝PCエンジン

CONTENTS

6月号目次
(1989年6月1日発行)

表紙イラスト/藤井啓誌
タイトル&デザイン/高木和雄
[AR+DA]

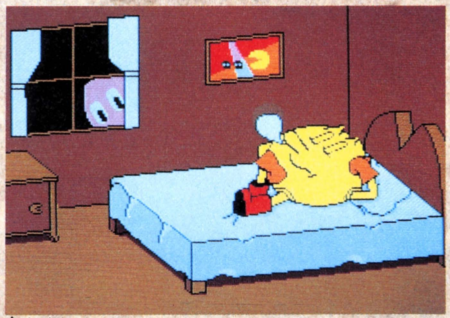



↑サイドアーム


↑ニンジャウォーリアーズ


↑弁慶


↑わいわい麻雀

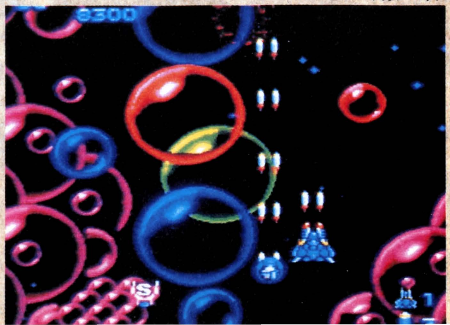

↑パックランド


↑サイバークロス


↑ファイヤープロレスリング


↑アイドルコンテスト

↓ガンヘッド





特別付録 凄ノ王伝説 ㊎攻略ブック

ゲームの序盤から中盤のヤマ場
海の凄ノ王まで、オールチェック!



GAME INDEX
(☆印は初出ゲームです)


SHOW撃波
震えるゲーム革命
CD-ROMがやる!
ヴァリスII
このゲームは、より高水準の感動を待っていた者に送る。
CD-ROMパワーが可能にした、奥行きのあるビジュアルシーン。
そして、PCMが奏でるカラフルなバトルサウンド。
音と映像の最前線が作り出す、臨場感あふれる演出。
これはシナリオをもったアクションゲームだ。
キミは優子の"衝激波"受けとめられるか!!
INFORMATION '89日本テレネットイメージガールオーディション
ヴァリスIIのヒロイン"優子"のイメージガールが、皆さんの投票にて決定します。詳しくはパソコン誌7月号のテレネット広告をご覧ください。
■日本テレネットでは、パソコン版ヴァリスIIも発売予定
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作:新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT


PC Engine
ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL075-211-0277
竹下 総司 (政治家)
岡山 太郎 (芸術家)
アリャン・ストプロ (レーサー)
エリザベス (シスター)
久留米 宏 (司会者)
石ノ坂 浩次 (教育者)
東山 京子 (婦人警官)
仲ノ森 秋奈 (アイドル歌手)
アイロンシュタイン (科学者)
長島 順也 (野球選手)
一ツ橋 華子 (OL)
田ケ森 一良 (タレント)
13人とマージャンしよう
なんとこのソフトは、13人との対戦が楽しめる。相手の個性もいろいろ、得意の役もいろいろ。それぞれにあわせ、作戦を立ててチャレンジしたい。初級から上級までの12人を倒すと、麻雀界の帝王・麻雀仙人との戦いがまっている。イナズマ立直棒や牌交換券など、楽しいアイテムを上手に使って勝ち残れ。
わいわい麻雀™
ゆかいな雀友たち
PC エンジン用 ソフト2メガ
アーケードゲームで数々の実績を持つ「ビデオシステム」が、いままでのノウハウをすべて投入した、エキサイティング・マージャン・ソフト。待望の新発売。
予定販売価格 ¥5,800
※予定販売価格は、消費税を含んでおりません。
1989 いよいよ6月上旬発売(予定)
SYSTEM V ビデオシステム

天外 FAR EAST

ハドソン/6月下旬予定/価格未定/CDロム



超強力情報満載で超大作RPGを鋭くエグる!!

期待度バツグン！ 超大作RPG『天外魔境』。今回は、新たな情報とともに、オープニング画面＋エリア１・筑波国の完全公開だ！

フィールド



←おや、橋が上がって渡れない!! 筑波国のイベントを大公開するぞ。

町の中



←町には店のほかにも城やばくち場などもあることがわかったぞ！

戦闘



←前回わからなかった戦闘時のコマンドなども大公開だ！

OF EDEN [redacted]

これでわかった!! 初めて明らかになる9つの真実!!

1 こがまコマンド

このコマンドを使用すると、ジライアが今まで行ったことのある特定の町に、瞬時に移動することができるんだ。でも、このコマンドは、コガマがパーティに加わってからじゃないと、使用できないからね。

2 もーどコマンド

このコマンドは、今回の取材ではメッセージ表示スピードの変更に使う、ということまでしかわからなかった。だけど、ひょっとするとほかにも新しい使い方が、増えるかもしれないぞ！



←通常コマンドは今回わかったものを含め全部で8種類だ。

3 ぬすむコマンド

このコマンドを戦闘中に使用すると、敵からお金を盗みとることができる。これは、ジライアだけが使える特殊能力で、ある人に教わることによって使えるようになる。この特殊能力を使えば、より多くのお金が手に入るのだ。ほかのメンバーにも、ツナデは「うそなき」、大蛇丸は「ながしめ」など、それぞれ別の特殊能力があるのだ！



←こういう弱い敵なら盗むだけ盗んでから倒そう！

4 術の入手法

大門教によって岩に封印された動物を助け出したり、各地に暮らしている名人のところで修行をすることなどによって、術や技を教えてもらえる。術などの入手は、イベントと密接に関係していることが多いのだが、場所がわかりにくいところもあるので、注意しよう。

5 セーブの方法

セーブは、基本的には宿屋でないとできないようになっている。宿屋の中にいる"きろく人"にセーブをしてもらうのだ。体力が0になってしまうと、最後にセーブした場所まで戻されてしまうから、こまめにセーブしておこう！



←宿屋などはカンバンが出ているのでわかりやすい。

6 ぬすっと訓練所

ある町にある"ぬすっと訓練所"。アクションゲームになっていて、中にいる教官をよけて、つづらの中のお金をとって戻ればクリア。もし捕まってもペナルティはなく、とってきたお金は自分のものになるのだ。

7 ばくち場

特定の町にあるばくち場。丁半ばくちで、10両単位で100両まで賭けることができるけど、当然負けたらパアになってしまう。ここは、ぬすっと訓練所と同じで、ゲームの中での息抜きみたいな場所なんだ。

8 預り所

ここには、お金、アイテム、術を預けることができるぞ。アイテム術も9個までしか一度に持つことはできないけど、売ってしまうと二度と手に入らない物もあるから、なるべく利用するようにしよう。預かり所は、オンライン。預けた場所には関係なく、アイテムやお金を引き出せるぞ。

9 敵の特殊攻撃手段

タヌキなどの敵は、ジライアの味方に化けて近づいてきて、こちらを油断させてから、攻撃してくることがある。ほかにも特殊な攻撃を仕掛けてくる敵もいるようなので、注意が必要だ！





まずオープニングをしっかりオサエとこう!!

CD-ROM²パワー全開!!

本誌が入手したオープニング画面がこれ！　まさにCD-ROM²ならではの美しい画面。しかもふんだんにアニメーション処理がされているから臨場感バツグン！　プレイヤーをぐいぐい『天外魔境』の世界へ引き込んでくれる。

天外魔境❖プレストーリー

舞台は、世界の東のはずれにあったという平和な国ジパング。この国をかつて滅びの淵に立たせた男がいた。男の名はマサカド。彼はジパングの全てを無に帰すべく破壊に破壊を重ねた。そのときジパングを救ったのは火の一族と呼ばれる者たちだった。彼らは一族のほとんどの命と引き換えにマサカドを封印し、ジパングに再び平和が訪れた。

しかしその平和も長くは続かなかった。マサカドの霊を復活させ、ジパングを支配しようと企む悪の一団が動き始めたのだ。彼らの野望を阻止する者は…？

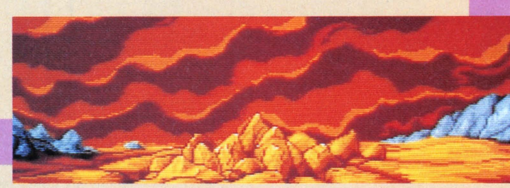






●幻の国ジパング

ベネチアの貿易商人マルコ・ポーロの「東方見聞録」に記された黄金の国。元の国（今の中国）のはるか東にあるという島国で、どうやら日本のことらしい。“日本”の英語名「ジャパン」は、この「ジパング」が語源だ。







●破壊の権化 マサカド

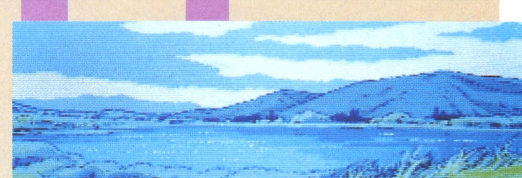
10世紀初めの歴史上の人物、平将門がモデル。現実の将門は、ときの朝廷に反旗を翻し、関東に独立国を創ろうとした英雄だが、ゲームの中のマサカドは自らの理想境創造のため、ジパング全土を滅ぼそうとした鬼神のような男。火の一族との百日にわたる戦いの末、その霊はジパングのいずこかに封印されている。

●謎の民 火の一族

マサカドからジパングを守った謎の一族。遙かな太古から、ジパングを領土としてきた先住民族らしい。ガマ族、ナメクジ族、ヘビ族の3つの氏族から構成されていたという。

●大門教十三人衆

突然、江戸を中心として広まった謎の宗教、大門教の幹部たち。その目的はマサカドの復活とジパングの支配にある。幹部たち13人は、坂東（関東、東北地方）の各国に散らばって、その地を支配しようとしている。





そして今、ジライアの冒険が始まる……



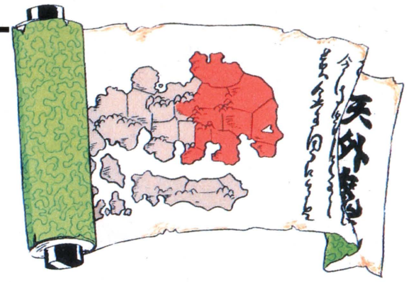
恐るべき力を持ったマサカド、これを倒せるのは火の一族の血を引く自分と、その仲間たちだけだ！　親代わりのガマ仙人からそう聞かされたジライアは、マサカド復活を阻止するべく、生まれ育った筑波山を後に旅立つ決意をする。だがその行く手は険しい。がんばれジライア！

 イラスト／杉田真

徹底解剖 エリア1・筑波国

入門編

ジライアの旅立ち



さて、ここからは超最新情報！物語の始まるエリア1、筑波国を大公開しちゃうぞ。しかもストーリー展開だけでなく、チャート式でイベントもバッチリ紹介だ！

筑波国とは……

花のお江戸のある武蔵の国の北東、現在の茨城県地方が筑波国だ。南に太平洋、北には筑波山麓と変化に富んだ自然に恵まれ、江戸時代には徳川御三家、水戸藩のお膝元として栄えた。

ゲーム中の筑波国は、最初のエリアだけあって非常に単純な構成で、それほど強い敵も出てこない。このエリアをこなせばゲームの基本はすべてマスターすることができるはずだ。

エリア1 攻略マップ&チャート



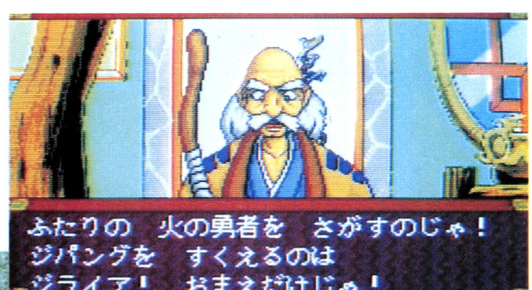
1. ガマ仙人のいおり — ガマ仙人に話を聞いて、冒険に出発
2. 筑波の村 — 火の一族の金太を仲間にしよう
3. ナマズのほこら — 大ひげ抜きで大ナマズを起こそう
4. 土浦の城下町 — 黄門様に会って、橋を架けてもらう
5. ボクデンのいおり — 達人ボクデンに、剣の修行を受ける
6. 雲霧の里1 — コガマを見つけて仲間にしよう
7. かしま村 — 白シカを助け出し若草の術を覚える
8. 北の洞くつ — タヌキの仕掛けたワナを突破しろ
9. 雲霧の里2 — 雲霧の親分から、ぬすみの技を習う
10. 水戸の城下町 — 大ダヌキを倒して城への道を拓け
11. ？？？ — 白ダヌキを助け、粉火の術を覚える
12. 水戸の城&胎内洞 — 13人衆の1番手ゴーモンと対決!!

ポイント1 ガマ仙人のいおり

ジライアの旅立ち

オープニングが終わると、ゲームはここから始まりだ。主人公ジライアの師匠、ガマ仙人の住んでいるいおりだ。ジライアが厳しい修行を受けながら育ったのもここ。旅立ちの前にじっくり感傷にひたるのもいいけど、いおりの中には役に立つような道具はなにもないようなので、ガマ仙人に別れを告げたら、すぐ外に出てしまおう。

外に出ると、筑波山名物のガマガエルたちがピョコピョコとはねている。話しかけてみると嬉しいことに、お金が手に入るぞ。ガマたちが別れを惜しんでせん別をくれるってわけ。もちろん遠慮なんかしないで全部いただいておこう。特に序盤戦ではお金は大事だからね。



↑お師匠様のガマ仙人。旅に出るとこの声もしばらくは聞けなくなるぞ。



←ガマたちにお金をもらうのを忘れると、しばらくは一文なし。何も買えないので苦労するぞ。



ポイント2 筑波の村

はやくも仲間が？ 火の一族金太



ここは最初の村。まずこの村で装備を整えよう。ここで早くも火の一族の“金太”と名のる少年に会うことができるぞ。

しかしこの金太、どうも様子がおかしい。言動も変だし、仲間にしても強さや装備すら不明。そのうえ、敵が現れても一緒に戦ってくれないんだ。本当に仲間かな？

店 宿屋 よろず屋 武器屋

ポイント3 ナマズのほこら

ナマズを起こして岩をこわせ！

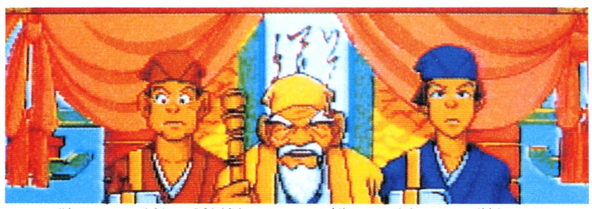
ここで金太がその正体を現す。なんと金太は大門教の手下のタヌキだったのだ。金太を倒すと大ナマズのそばのつづらを開けることができる。その中の大ヒゲヌキで大ナマズを起こすと岩が崩れ、先へと進めるようになるうえ、徳（経験値）も、増えるぞ。



⬆大ナマズが眠っているぞ。こいつを起こすには、大ヒゲヌキが必要なんだ。

ポイント4 土浦の城下町

大物、水戸の御老公登場



⬆この人が、かの有名な黄門様。ちゃんと助さんや格さんとも話ができるよ。

町の東側の橋を渡らないと先には進めないのだが、その橋が渡れない。町の人の話では水戸の黄門様が大門教の侵入を恐れて、跳ね橋を上げてしまったらしい。さっそく黄門様に会って話をしよう。黄門様の依頼を引き受けると、橋が渡れるようになり、またまた徳がガッポリもらえるぞ。おまけに黄門様の家に代々伝わる名刀、“あおいの剣”までもらえちゃうんだ。



⬅黄門様は、マサカドや火の一族について何か知っているらしい。

店 宿屋 よろず屋 武器屋 預り所

エリア1 アイテム紹介

このゲームにも数々のアイテムが登場する。そのうちエリア１で買えるものの効力を教えちゃおう。

- **●ガマの油** 早い話が傷薬。序盤戦では何度もお世話になるので、お金に余裕があるときには、必ず買っておくことをすすめる。
- **●毒消し** 敵の中には毒攻撃してくるヤツがいる。毒攻撃を受けると、歩くごとに体力が減っていくので、これで治療しよう。
- **●白ツルの羽** これを使うと、最後に立ち寄った町や村に一瞬のうちに戻ることができる。一回使うとなくなってしまう。
- **●地図** その国の詳細な地図、そこにある町や村、城など重要地点の位置がほとんどのっている。中には地図にない場所もあるので注意。
- **●しゅりけん** 戦闘中にどうぐコマンドで使用する武器。１回使うとなくなってしまうが、威力は大きい。エリア１のザコなら１発だ。

ポイント5 ボクデンのいおり

これぞ必殺！ ボクデン斬り

土浦の城下町の北、山のふもとに一軒の家がある。ここに剣の達人、ボクデンが住んでいるのだ。彼に勝てば必殺技“ボクデン斬り”を教えてもらえるぞ。



ポイント6 雲霧の里1

コガマを仲間にしよう



ここでなにより大事なのは、里のどこかにいるコガマを見つけること。こいつを仲間にしておけば、移動中、こがまコマンドで一度行った雲霧の里に戻ることができるのだ。

店 宿屋 よろず屋 ぬすっと訓練所

ポイント7 かしま村

白シカを助け出せ

大門教によって石の中に封印されてしまった神獣、白シカを助けるのがこの村でのイベント。封印を解く方法は村の中心にある神社の神主が知っているぞ。

白シカを助け出すと、体力回復の効果がある“若草の術”を教えてもらえる。

店 宿屋 よろず屋 武器屋 預り所



⬆ということは、白シカのほかに、封印された白い動物がいるってことだよね？

ポイント 8 北の洞くつ

タヌキ、タヌキ、またタヌキ

雲霧の里2に行くには、この北の洞くつを通らなければならない。この中にはいやらしいワナやしかけがいろいろあって、ジライアを待っているぞ。さらに、大門タヌキのボス、大ダヌキが出口をふさいでいるのだ。ここはレベルアップしてないと厳しいぞ！



⬆この洞くつのタヌキは、すぐ正体を現して襲いかかってくるのだ。

ポイント 9 雲霧の里2

“ぬすみの技”を覚えた

雲霧の親分が、大門教に対抗するために造った雲霧の里。全国に点在するこの里には、お世話になることも多いはず。

この雲霧の里2にいる雲霧の親分は、実はガマ仙人の弟子で、ジライアの兄弟子にあたる。雲霧の親分は、自分で編み出した“ぬすみの技”を教えてくれるぞ！



店 宿屋　よろず屋　ぬすっと訓練所　ばくち場

ポイント 10 水戸の城下町

大門教に支配された町



⬆こいつが大ダヌキ。術で攻撃したり、傷を治療したりするので、なかなか倒すのが大変だぞ！

この城下町の人は、みんな大門教の信者ばかりで、信者じゃないジライアは、何もできない。なにしろ宿屋に泊まるには50000000両も必要だし、預り所でも大門教の信者じゃないと、相手にしてもらえない。さらに、お城に入ろうとすると邪魔をされる。しかたなく町外れの大門教の教会にいくと、そこでは北の洞くつで逃がしてやった大ダヌキが神父に化けて待ち伏せしているのだ！

店 宿屋　よろず屋　武器屋　預り所



ポイント 11 ？？？

“粉火の術”を習得

“粉火の術”は、大門教によって石に封印されている白ダヌキを助け出すと、教えてもらえる。この場所は、わかりにくいうえ、教えてくれる人も少ないから、気がつかない人も多いだろう。水戸の城下町のだいたい南西の位置にあるのだ。この術は、敵に無数の火の粉をあびせてやっつけるもので、ザコ敵なら一発で倒すことができるんだ。もちろんこのあとに待ち受ける大門教13人衆の1番手、ゴーモンとの戦いにも、大きな威力を発揮するぞ!!

ポイント 12 水戸の城&胎内洞



⬆エリア1、筑波国を支配している地獄の魔術師ゴーモンはかなり手強い。死力を尽して戦えジライア!

エリア1のボス・ゴーモンとの戦い

水戸の城の地下牢には町の人々が捕らえられていた。そして、地下牢にはゴーモンの待ち受ける胎内洞へと続くはしごが……。胎内洞をただよっているたましいを成仏させてあげるためにも、エリア1のボス、ゴーモンを倒すのだ。ゴーモンを倒すことができれば、水戸の城下町で、買い物ができるようになるぞ!

そして物語は続く…

ゴーモンを首尾よく倒すことができたら、次はエリア2ばんもう国だ! エリア1が入門編だとすれば、ここからは、かなり難しく、謎に富んだ面白いゲームになっていくはずだ。次号では、発売を1か月後にひかえた『天外魔境』の最新情報を、本誌の総力をあげて大特集するぞ! 期待して待っていてくれ!!





⬆すべてのダンジョンは、それぞれ壁の色が異なっているんだよ。
⬅エリア2以降には、こんな楽しそうな場所もあるらしいのだ。



⬅エリア2では、コガマのほかに、さらにツナデが仲間に加わってくるのだ。

以下次号ご期待!

続報第2弾！

CDロム画面初公開!!



画面はCDロム版です。

CDロムでどうパワーアップするのか

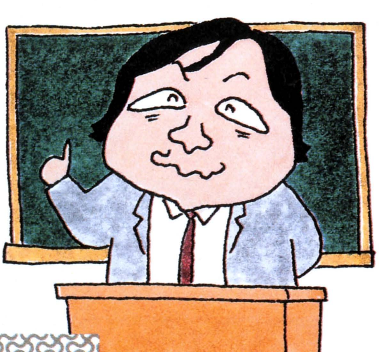
約2年前、そのストーリー、スピード、グラフィック、音楽とすべての面で、既存のゲームを凌駕するゲームが発売された。その名も『イース』。発売後はパソコン業界の中でダントツのセールスを記録、一躍パソコンゲームのトップの座をほしいままにした。

そんなビッグタイトルである『イース』のPCエンジンへの移植が決定した、というのは先月特報でお知らせしたとおり。CDロムへの移植ということで、かなり期待は高まるのだが、今月はそのPCエンジン版『イース』の進行状況、これからどのような方針で進んでいくのか、オリジナル版『イース』の魅力、などを紹介していこうと思う。とにかく今、目を離してなんかいられないゲームなのだ！

製作サイドに直撃インタビュー

●メイングラマー

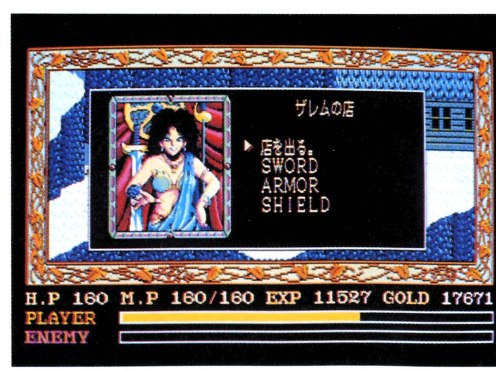
岩崎啓真氏



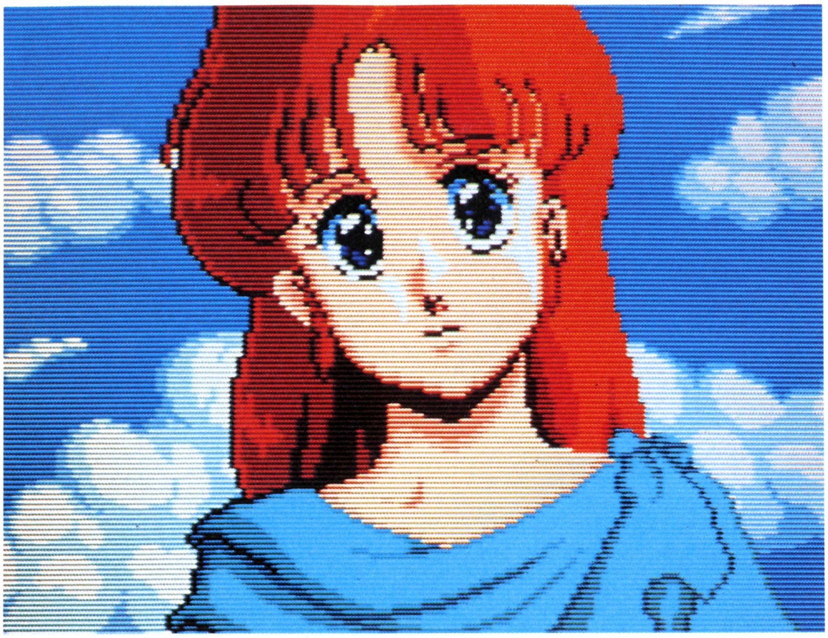
グラフィックはどうですか？

ちょっとだけ画面ができたんですが、これがもう信じられないくらいパソコン版にそっくり！　絶対みなさん驚くと思いますよ。よ〜く見ないと見分けがつかないほどのできで、横にパソコン版を並べても見劣りしません。むしろ、目立たないところで改良を加えたりしているので、見た目はだいぶよくなっているはずです。

またショップのグラフィックはバージョンアップさせるつもりでいます。雰囲気はIとIIの中間くらいです。Iはかなり制約があったようですから、それよりはグレードが上がると思います。PCのグラフィックなら難しくないでしょう。



⬆『イースII』のショップの画面。マップ画面の美しいグラフィックに驚かされたが、こういった人物のグラフィックの美しさもユーザーの目を魅了した。今回どんな風になるか楽しみだ。PCのグラフィック力なら安心かな。



画面はMSX2版です。

⬅『イースII』のヒロイン、リリア。オープニングで見せてくれた可憐な笑顔は、かなり強烈な印象を残した。『イース』のなかでは人気度No.1キャラだろう。

サウンドはどうなりますか？

すべてのパソコン版のグレードアップバージョンといった感じですね。オリジナル曲を入れるとしても1曲か2曲、ほんのプラスアルファ程度におさえるつもりです。

とにかくユーザーのイメージというものが曲によるところも大きいので、なるべくイメージにそうようなものにしていきたいと思っています。他の部分もそうですが、曲に関しては特に念を入れていきたいです。

口の動きに合わせて声も入れてみたいのですが、イメージに合わない場合は入れません。とにかくイメージが最優先です！

キャラの動きはどうなりますか？

パソコン版ではできなかったスムーズスクロールを実現しようと思います。オリジナルのゲームのスクロールってかなり速いんですよね。IIに到っては、最高速モードにした場合、指が追いつかなくなるくらい速くなる。

まぁこんな極端なことはしませんが、速すぎず遅すぎずというスピードにしたいですね。こういうゲームは、そのあたりのバランスがゲーム中のやる気を左右してしまいますからね。戦闘なども形態を変えるつもりはありませんので、違和感なくプレイできると思いますよ。

IとIIが1つのゲームになるという話ですが……

まるっきり1本のゲームとして出します。基本的にはIのエンディングとIIのオープニングをつなぎめとして使うのですが、IIのオープニングは、タイトル文字やスタッフなどが出てしまったりするので、そのあたりは改良して、よりなめらかに、話の内容がつながるように進行させていこうと思います。

また、このつなぎめやイベントなどには、アニメーションをバシバシ入れる予定です。

オリジナル版以上に感動できることはまちがいなしです。そのぶん描くほうもかなりキビシクなるんですけどね。

移植上の問題点などありますか？

いい点としてはやはり「元のゲームがある」という点に尽きますね。完全オリジナルの、『凄ノ王』のほうがよほど難しかったですね。

ただ設定が楽なぶん、ユーザーのイメージというものがあるので、そのあたりはかなり力を入れて作るつもりです。とにかく壮大なゲームなので、イメージを大切にしていきたいと思っています。

またゲームバランスについても力を入れています。IとIIがいっしょになるわけですから、経験値とかの問題も出てきます。他にもまだまだ問題点はたくさんありますよ。

イースの歴史

'87/06/26 『YS』(PC88版) 発売
'87/08/28 『YS』(PC98版) 発売
'87/10/08 『YS』(FM7シリーズ) 発売
'87/11/05 「ミュージック・フロム・イース」(キングレコード) 発売
'87/11/10 「ファルコム・ゲーム・ミュージック」(アルファレコード) 発売
'87/12/10 『YS』(MSX2版) 発売
'88/03/30 「MSX版 ザナドゥ VS イース」(アポロン音工) 発売
'88/04/22 『YSII』(PC88版) 発売
'88/06/21 「ミュージック・フロム・イースII」(キングレコード) 発売
'88/06/24 『YSII』(PC98版) 発売
『YSII』(X1Turbo専用) 発売
'88/07/08 『YSII』(FM77AV専用) 発売
'88/07/15 『YSII』(MSX2版) 発売
'88/11/05 「交響曲 イース」(キングレコード) 発売
'88/12/05 「ファルコム・スペシャル・ボックス'89」(キングレコード) 発売
'88/ 『YS』(セガ版) 発売
'89/04/ 『YSI,II』(CDロム版) 制作開始
'89/??/?? 『YSIII』(PC88版) 発売予定
'89/秋 『YSI,II』(CDロム版) 発売予定



画面はパソコン版です。

⬆『イースII』のタイトル画面。このどことなく不思議なタイトル画面とアップテンポのノリのいいサウンドがカッコよかった。



画面はパソコン版です。

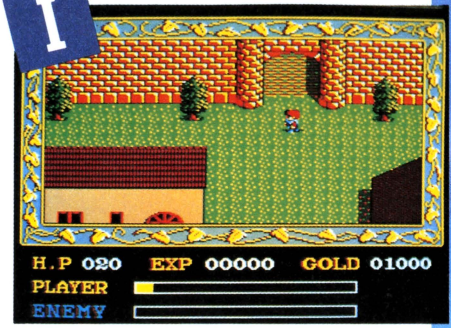
⬅パソコン版『イース』のタイトル画面。これが『イース』との出会いだった…。

パソコンゲームの伝説を作った これがY'sWO

しっかりした設定 ストーリー アドルはこんな旅をする

主人公アドル・クリスティンがたどりついた町ミネアでは、最近どういうわけか銀製品が盗まれているそうだ。話によると、黒いマントの男があやしいとのこと。

画面はパソコン版です。



剣士としての身じたくを整え黒マントの男を求め、町を飛び出すと、そこには魔物が徘徊する世界が広がっていた……。

行く手に立ちふさがる魔物を倒しながら、神殿や廃坑を探索しているうちに、アドルは「イースの本」の存在を知ることになる。

平和を取り戻すといわれる「イースの本」は、全部で6冊あるという。アドルは「イースの本」を求めて新たに冒険に出る……。



画面はMSX2版です。

6冊の本をそろえたアドルは、突然まばゆい光に包まれて天空の国まで飛ばされてしまった。これがIIのオープニングの話だ。ここではリリアという少女との運命的な出会いが待っていた。また魔法も使えるようになり、冒険の世界が広がってゆく。

氷や溶岩の世界をやっとの思いで通り抜けたアドルの前に立ちはだかったのは、サルモンの神殿であった……。



画面はパソコン版です。

⬆冒険の旅には、さまざまなイベントが用意され、ストーリーをおもしろくしている。

指先が勝負！ テクニック くじけちゃダメだぞ！

このゲームでの戦闘は、体当たりするだけでOKなのだが、ただ体当たりするだけでは受けるダメージもかなり大きい。そこで敵とぶつかるときに、キャラを半分ずらすと、ダメージをまったく受けずに倒すことが可能なのだ。

このテクニックがラクにできるようになれば、アドルの死ぬ確率はかなり減ってくるのだ。パソコンのテンキーではちょっとつらかったけど、パッドなら少しはラクかもね!?

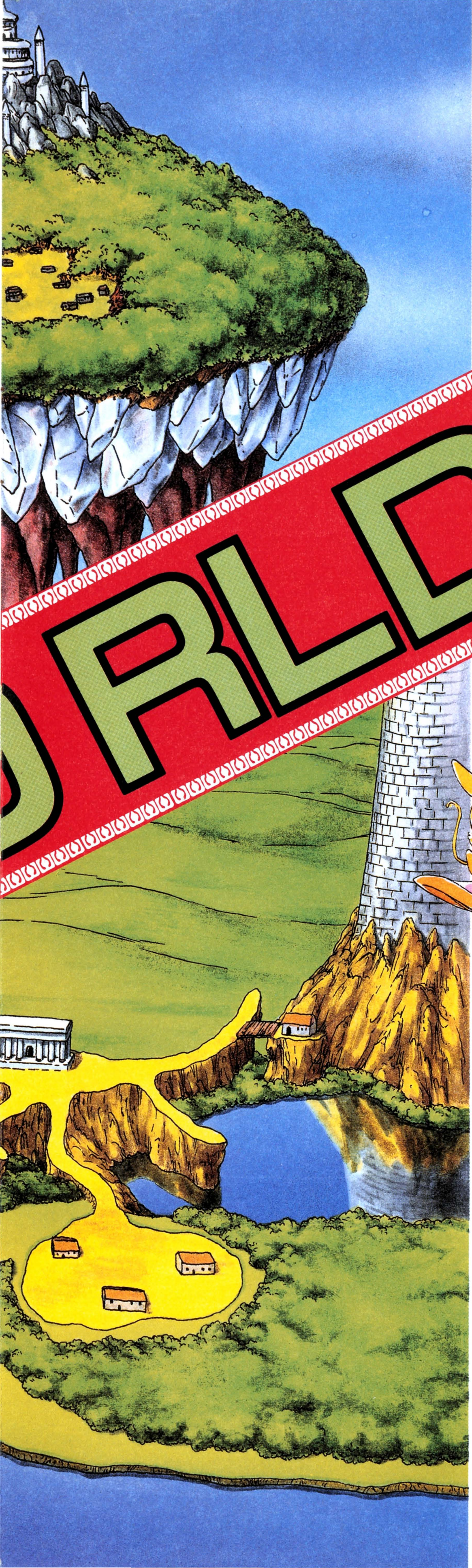


➡指先を使って戦うほうがスリルがあるよね。

画面はパソコン版です。



 イラスト／杉山真理



攻撃も多彩だ
ボス
攻略法を研究せよ！

『イ ース』の特徴のひとつに、「ボスの動きがスゴイ」ということもあげられる。

どれをとっても非常に個性的で、ボスの弱点を探し出すこともひとつの楽しみになっていた。『イースⅠ』では体当たりオンリーで倒さなければならなかったが、『イースⅡ』になると、魔法を使って倒すこともできたので、さらに楽しみが増えたという感じだった。これらの再現も楽しみだ。



➡ボスキャラとの戦いは、単純な体当たり攻撃では通用しないのだ。

画面はパソコン版です。

物語を彩る個性
キャラクター
熱狂的リリアファンも続出!?



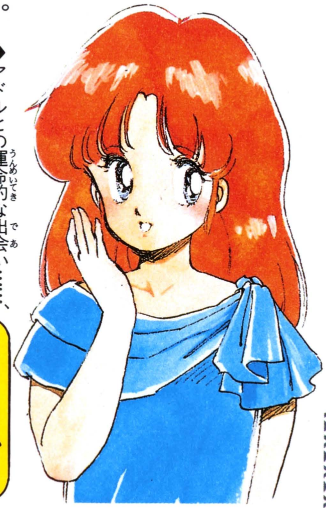
⬅少年ながら、大人でも尻ごみするような危険な旅へ旅立つ。平和を愛する勇敢な少年。

今から千数百年前、エレシア大陸の西端、エウロペ地方の北東に位置する、名も知れぬ小さな村に生まれる。言わずと知れた本編の主人公。小さなころから好奇心旺盛で、何にでも興味を示す性格だったらしく、肉親と死に別れてしまうと、すぐ旅に出てしまったようだ。

ゲーム中、幾多の危機にみまわれるが、持ち前の勇気と、これまでの冒険でつちかった知恵を振りしぼってそれらを切り抜けていく。人にものを頼まれると断れないタチで、誰からも好かれるというすばらしい性格の持ち主でもある。

パソコン版ではリリアはⅡで登場してくる。オープニングでドーンと見せたその笑顔は、『イース』ファン以外にもかなり強烈な印象を残したようだ。なんたってカワイイのだ。

このリリアの住んでいるところこそ、物語のタイトルにもなっている「天空の国・イース」だ。6冊の本をそろえたとき、このイースの国まで飛ばされ、気を失って倒れているアドルを発見することになる。それから先はアドルを追いかけて村を飛び出してしまったりと、おてんばぶりを発揮するのだが、実は重い病気に侵されていて、このまま放っておくとあと少ししか生きられないという。しかしアドルが苦労して手に入れた薬で一命をとりとめたリリアは、今まで以上にアドルへの想いをつのらせるのであった……。



➡アドルとの運命的な出会い……、それは、愛のはじまりだった。

スクープ!!

アンビエマニッッメ〜♡

酒井法子 のりピーが

ちょろっとまっピー のりピー今秋登場!!

やりピー！ ついにのりピーがCD-ROM²ソフトに登場することが決まったぞ。発売元はビクター音産。発売は秋ごろの予定。たのピーソフトになることまちがいなしだね。



⬅本誌3月号で紹介した、読者のアイデア。これがきっかけ…かどうかはわからないけど、みんなの夢が実現したのはまちがいなし。



本　名●酒井法子
生年月日●1971年2月14日
星　座●水瓶座
血液型● B型
出身地●福岡県
サイズ●身長 157cm
体重 40kg
B78・W57・H84
Shoe22.5cm

のりピー主演のファンタジー

CDロムでアイドルというと、まず思い浮かぶのが小川範子ちゃんの『No・Ri・Ko』。でも、のりピーのソフトは単純に酒井法子と遊ぶだけのソフトではなく、酒井法子主演のファンタジーAVGという感じになりそうだ。FC版の『リサの妖精伝説』に近いイメージだね。もちろん、CDロムの持ち味である、画像取り込みや、肉声、曲などもふんだんに盛り込まれる予定だ。のりピーファンだけでなく、一般のAVGファンにも納得のいく内容を目指して制作中とのこと。早くほピーね!!



⬆立花理佐ちゃんのFC版『リサの妖精伝説』。



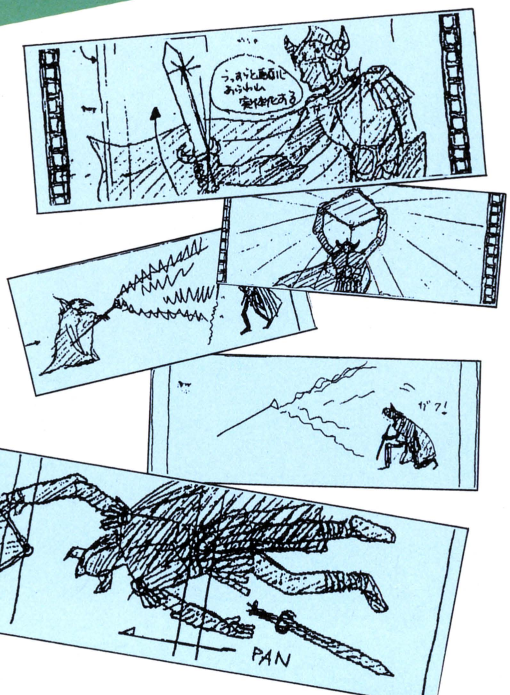
➡元祖アイドルCDソフト。小川範子ちゃんの『No・Ri・Ko』。

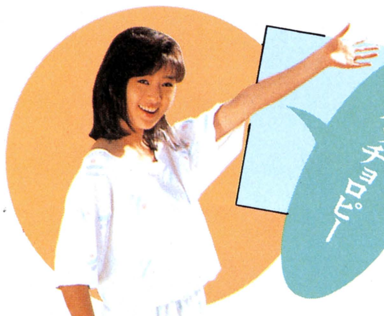
CD-ROM²になる!!

極秘入手

のりピーファンタジーワールドはこうなる!!

かっちょピー!!　これらはのりピーのゲーム中にそう入される、デモ画面のラフ（下書き）。タイトルは、「ある勇者の物語」だって。これがのりピーとどうからむのか、ちんぷんかんピーだけど、とっても楽しみだよね!!





のりピーNEWS

夏のツアー&ニューシングル

のりピーファン赤丸チェック!!　夏のコンサートツアーの日程が決まったぞ。チケットはもう発売中だから、まだの人は、急げ!!



もちろん、4月26日に発売された新曲「Love Letter」はみんなもうオサえたよね。がんばれのりピー!!

'89 酒井法子　夏のツアー “Shuffle Heart” 予定表

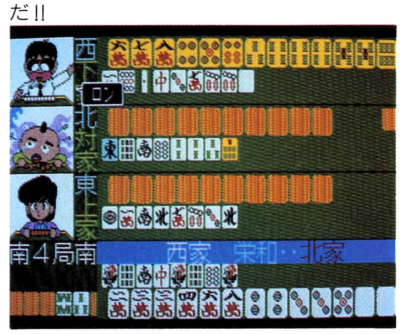
7/22(SAT)	●東京・中野サンプラザ
28(FRI)	●札幌市民会館
8/ 8(TUE)	●福岡市民会館
9(WED)	●熊本県立劇場　演劇ホール
10(THU)	●鹿児島市民文化ホール
17(THU)	●名古屋厚生年金会館
19(SAT)	●浜松市民会館
25(FRI)	●広島郵便貯金会館
26(SAT)	●大阪厚生年金会館
28(MON)	●東京・中野サンプラザ

問い合わせ：サンミュージック後援会☎03(354)8500

本家本元ハドソンからもBIGタイトル続々登場!!

ハドソンのCD-ROM²ソフトの最新ラインアップが、先日発表された。すでに発表ずみの『イース』(今秋予定)のほか、アーケードからの移植『モンスターレア』(夏予定)麻雀ゲーム『ぎゅわんぶらあ自己中心派』、P.72参照の『美少女学園(仮)』(ともに夏〜秋)、さらに推理AVG『J.B.ハロルドシリーズ』(冬予定)といったぐあいだ!!

※画面はパソコン版のものです。



⬆面白キャラいっぱいの『ぎゅわんぶらあ〜』。



⬅『J.B.ハロルドシリーズ』第2弾、『マンハッタン・レクイエム』。奥が深そうだ。



➡ご存知『イース』。ウーン早くPCエンジンで遊びたいなあ、ウズウズするぜ。

気になる他社の動き

『ヴァリスII』、『スーパーアルバトロス』の新日本レーザーソフト、『レインボーアイランド』のNECアベニューそしてのりピーのビクター音産と、最近サードパーティーの動きが活発になってきた。メサイアも正式に参入を表明したぞ。この分ではただ今絶好調の某メーカーの正式参入発表も近い?

PRESENT

充実のソフトとグッズに加えて、今月は㊙PCエンジンのオリジナルグッズもプレゼントしちゃうぞ!! 今月もお見逃しなく!!

SOFT

今、話題の3大ソフトをバシッととりそろえてみたぞ!!

パワーゴルフ

ハドソン／5月25日発売／¥5,800

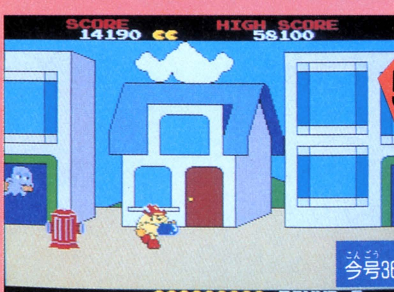


5名

今号31ページ

パックランド

ナムコ／6月発売予定／価格未定



5名

今号36ページ

ヴァリスⅡ

日本テレネット／6月23日発売／¥6,780



5名

今号19ページ

※ソフトの価格はすべて税は含みません。

GOODS

キミの部屋とキミ自身をグレードアップしちゃうナイスなグッズが今月もずらりと勢ぞろい。1つといわずみんな欲しくて困っちゃう!!

ガンヘッドポスター

4名



⬅今年の夏の話題作!!「ガンヘッド」のポスター

わいわい麻雀Tシャツ

5名



⬅これを着て麻雀にはげめば、気分はもう麻雀仙人!?

イースⅡ巾着バッグ



➡あると便利な、『イースⅡ』巾着!!

5名

イース 凄ノ王伝説ポスター

5名



⬆表[illegible]ー!! 裏は実用的なマップでとっても便利。

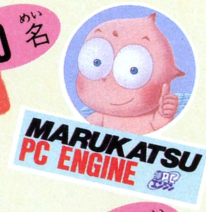
㊙PCエンジン編集部から

㊙テレカ



10名

㊙ステッカー



10名

㊙ボールペン



10名

応募方法

プレゼントの希望者は、今月号に付いているハガキのアンケートに答えて、希望のプレゼント名を明記して、㊙PCエンジン編集部まで送ってね。しめ切りは、5月29日(当日消印有効)。切手(41円分)も忘れずに貼ってね。プレゼントの発表は、6月30日発売の㊙PCエンジン8月号で!!

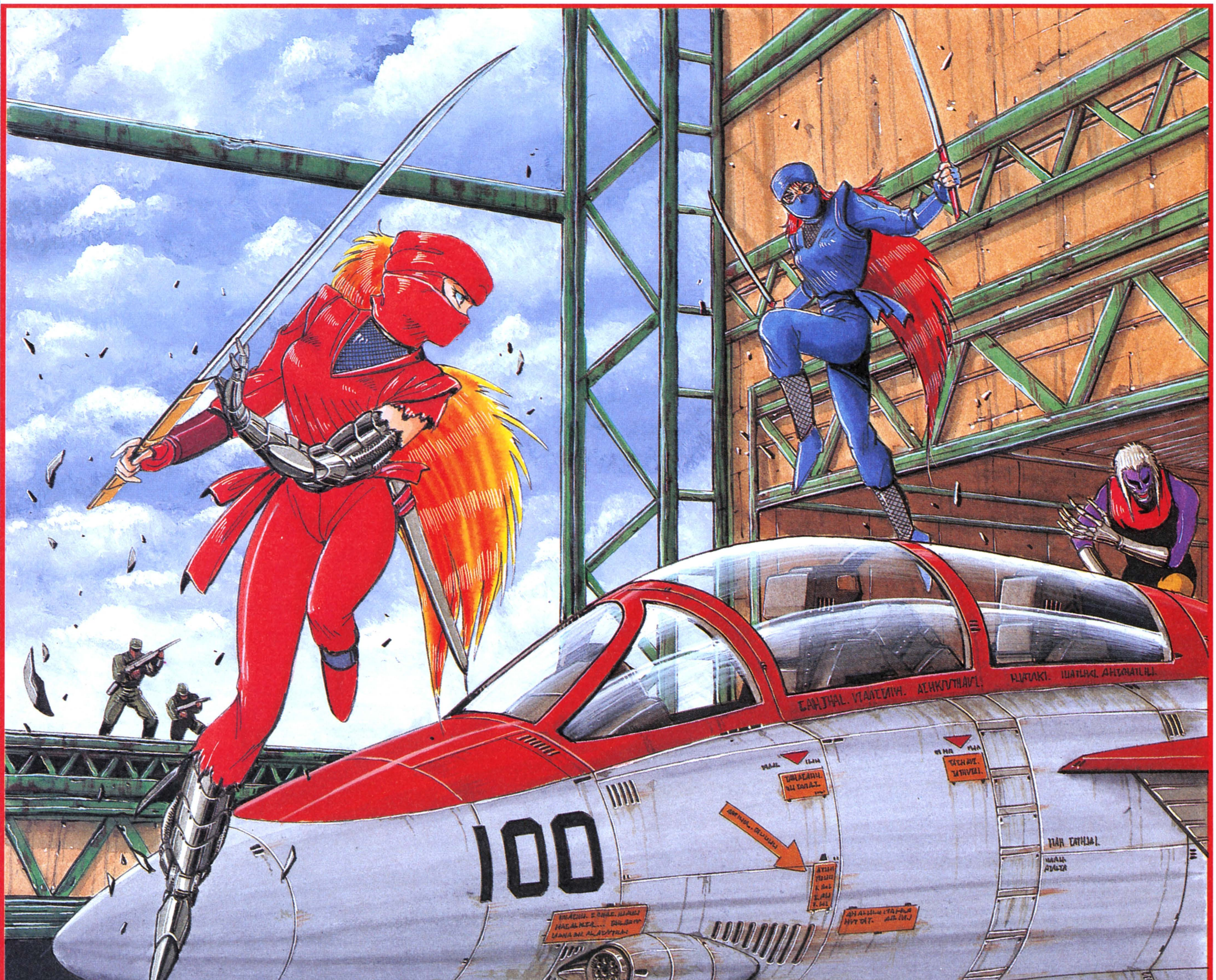
4月号プレゼント当選者発表

ウィニングショット…広島県 毛利博文、ほか4名／コブラ…福岡県 向井幸一郎、ほか4名／死霊戦線…三重県 中嶋洋、ほか4名／改造町人シュビビンマン…宮崎県 大平崇行、ほか4名／宇宙皇子テレカ…東京都 榎本高史、ほか9名／ドラゴンスピリットCD…新潟県 涌井宏道、ほか4名／モデルガン…大阪府 高松計 ほか4名／SHOOTIST…宮城県 加藤亮二、ほか9名／敬称略。

【おわび】㊙PCエンジン5月号誌上で、3月号プレゼントが発表できなかったことをおわびいたします。／ダンジョンエクスプローラー…兵庫県 岩本始、ほか4名／はにい いんざ すかい…鹿児島県 松崎政行、ほか4名／モトローダー…大阪府 新井利彦、ほか4名／アウトライブ…東京都 山口明、ほか4名／PCエンジンCD収納ケース…岡山県 南宏樹、ほか4名／メサイヤ(NCS)グッズ…新潟県 秋山一明、ほか4名／敬称略。なお、公正取引委員会の告示に基づき、この懸賞に当選された方は、本号の他の懸賞に当選できないことがあります。

NEW Soft TIMES
ニューソフトタイムス

待ちに待ったゴールデンウィークに突入！　休みには、どのソフトで遊ぼうかなぁ？　なんてなやんでるキミに、今月の超目玉、赤丸急上昇の大物ソフトをバッチリそろえて紹介しちゃうぞ!!



イラスト／中沢数宣

3画面構成で熱狂させた名作アーケードが待望の登場！

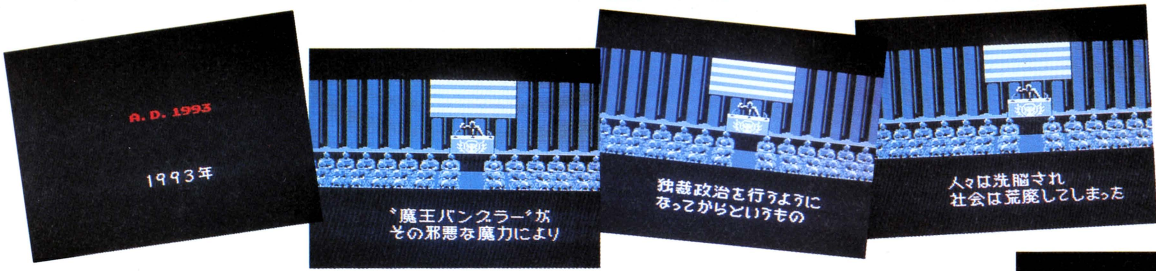
ニンジャウォーリアーズ



『究極タイガー』に続く、タイトーのPCエンジンソフト第2弾は、『ニンジャウォーリーアーズ』。ゲームセンターで圧倒的な人気を誇ったあのゲームが早くもPCエンジンに登場だ。本当に発売日が待ち遠しいゼ！

タイトー／6月30日発売
¥6,200／ACT

西暦1993年、某大国は独裁者の手中にあった…



2体のマシーンを完成させた



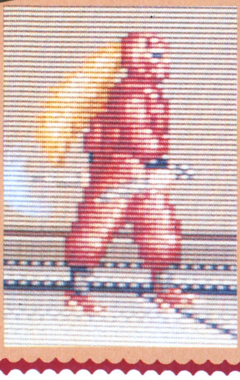
ゲームセンターでプレイしたことのある人なら、このゲームが世紀末を舞台にしたアクションゲームだっていうことは知っているよね。ゲーセン版では、オープニング画面にあんまり注目しなくて、背景になっているストーリーをよく知らない人も多いことだろう。それがPC版では、タイトル画面が現れる前に上の写真のように、じっくりと紹介してくれるのだ。そう、このゲームの目的は邪悪な魔力を持つ"魔王バングラー"を倒すことなのだ。その目的のために、キミはニンジャかくノ一のどちらかのキャラを選択し、プレイするんだ。残念ながら、2人同時プレイはできないけど、アーケード版にはないオプション機能(難易度設定、時間設定、カラー設定)が付いて、違った楽しみ方もできるぞ。

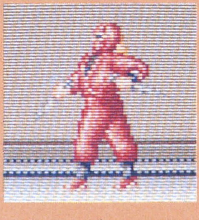
KUNOICHI & NINJA コイツらが、ザ・ニンジャウオーリアーズだ！

くノ一とニンジャは外見こそ異なるが能力はいっしょ。好きなキャラでやり込んで、感情移入できれば盛り上がるぞ。

くノ一

女性型殺人マシン。美しい金髪が特徴だ。





⬆苦無を武器にする赤い忍装束のくノ一！

赤い閃光が邪悪な影を斬る！



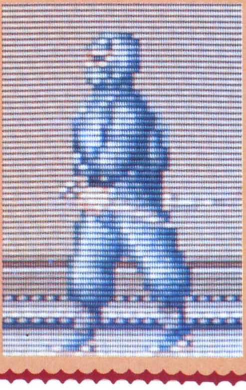


青い疾風が独裁者暗殺に駆る！

ニンジャ

男性型殺人マシン。首のマフラーが特徴だ。



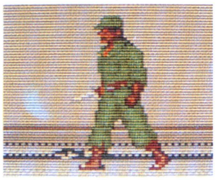


⬆手裏剣を放つ青い忍装束のニンジャ！

2機のマシンに襲いかかるバングラーの兵士たち

ナイフアーミー





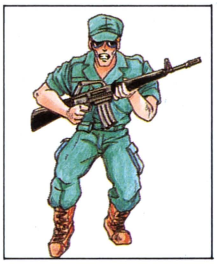
⬆ランボーナイフが武器だ。



⬆飛びゲリの攻撃もしてくる。

単なるザコ。ナイフ1本で突っ込んでくるオロカ者。苦無でサクッとかたづけてやろう。

マシンガンアーミー





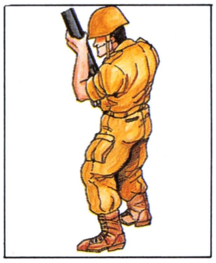
⬆4連射してくる時もある。



⬆しゃがみ攻撃が有効だ。

マシンガンで攻撃してくるナカナカの強者。苦無で倒せるがヤバイと思ったら手裏剣を。

ランチャーアーミー





⬆砲弾はガードできない。

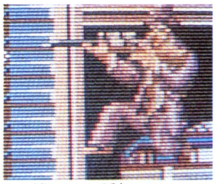


⬆砲弾を見切って攻撃！

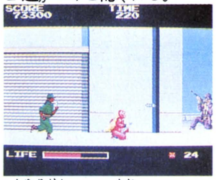
ドーンと迫撃砲を撃ってくるヤツ。ゲーセン版ではなぜか自爆するオロカ者もいた。

スナイパー





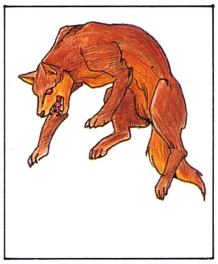
⬆近づくと隠れる。



⬆手裏剣でしか倒せないぞ。

ザコキャラの中で一番イヤラシイのがコイツ。物陰からイキナリ出てきて発砲してくる。

忍犬





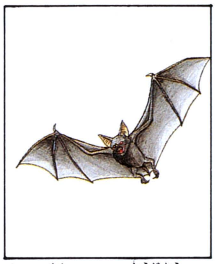
⬆忍犬の動きは素早いぞ。

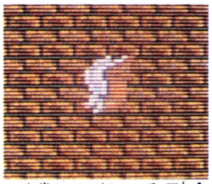


⬆次々と現れる忍犬群。

突進して体当たりをするヤツもいれば、飛びかかってくるヤツもいる。軍用犬の亜流だ。

バット





⬆奴もバングラーの手下？



⬆下水道内はバットの巣だ。

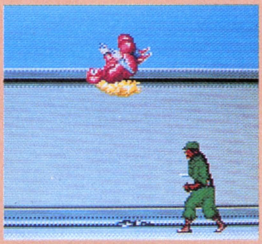
5面でのみ登場するコウモリ。トリッキーな動きで攻めてくるうえ、まとわりつく。

オノレを知らずして、全面攻略はありえない！



手裏剣攻撃

忍者得意の飛び道具がこの手裏剣。威力は苦無の半分になっている。数に限りがあるが、敵の忍者を倒すと5発追加される。



ガード

両手に持った苦無をかまえると、敵の弾丸や手裏剣を受け止め、無力化することができる。また、刃物による攻撃も防御できる。



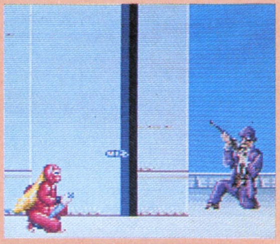
苦無攻撃

本来は手裏剣の一種だが、このゲームでは短剣として扱われている。ニンジャウォーリアーズのメインウェポンだ。



ジャンプ

回転ジャンプは、ガードの態勢からのななめジャンプだ。敵の懐に入るのに最適で、回転中はダメージを受けないという利点がある。



しゃがみ歩き

せまい所を通る時、敵の攻撃をかわすのに使われるが、あまり多用しているとナイフアーミーが飛びゲリしてくるので要注意。

ここが忍者戦士達の闘いの舞台だ!!

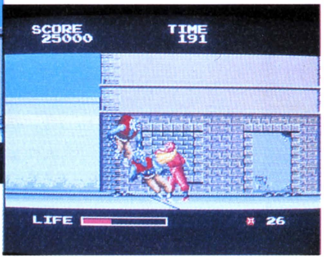
STAGE 1 廃墟と化した無人街

1面だからといって、ナメてかかるとイタイめにあうぞ。気をひきしめて行け

かつては栄えていたこの街も、今や人間が1人もいない廃墟と化した。ニンジャウォーリアーズの苦闘の章はここから始まる。敵キャラはナイフアーミー、マシンガンアーミー、ランチャーアーミー、スナイパー、土蜘蛛など、ほぼひと通りのキャラが登場するため、このゲームの基本テクを身につけるには最適の練習面といえよう。ただし、ガレージからイキナリ現れるスナイパーには要注意！

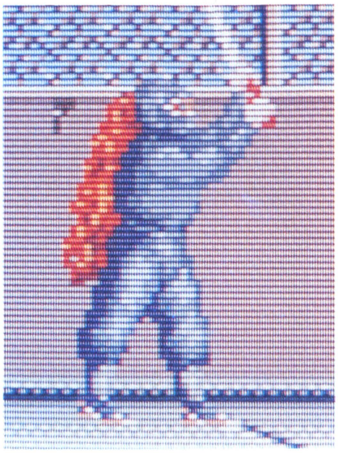


➡一面スタート直後。ナイフアーミーはサクサク切り抜けよう。



⬅バングラー忍者部隊、土蜘蛛現る！ 鉄の爪攻撃に気をつけろ。

BOSS バングラーサイド くノ一



⬆日本刀風の長剣を振り回し、手裏剣も使いこなす女性忍者"くノ一"。彼女も魔王バングラーにより洗脳されたのだろうか。

STAGE 2 軍事基地

無人街を抜け、飛行場を備えた軍事基地にたどりついた忍者戦士達だったが……

一変して明るいノリのBGMに変わるこのステージ。最初に現れる忍犬はあせらず、おちついて対処しよう。コンテナの積んである所を抜けると飛行場に出る。その前に出現するスナイパーは出現と同時に手裏剣でしとめるのが得策だろう。そして2面の中盤に登場する火炎忍者！ 強敵ベスト3に入る強者だ。コイツを切り抜けた後は、約3画面サイズの戦闘機が見えるぞ。

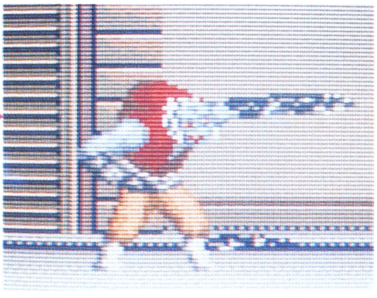


⬆「し、しまったァ！」。2面スタート地点にて、ナイフアーミーに気を取られ、とっさに出てきた忍犬に気づいたときには…。



⬆大道芸人現る！ ヤツの吹き出す火炎には絶対当たらぬように。焼かれると、その部分の表皮がはがれ、致命傷につながるのだ。

BOSS 土蜘蛛



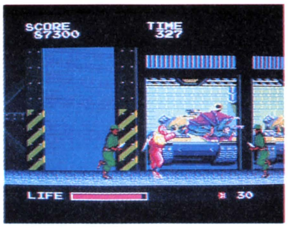
➡2面のラストで2匹同時に出現するが、動きは1面と同じなので楽勝。

STAGE 3 倉庫

軍事基地から直接つながっている3面の倉庫。ここも一筋縄ではいかないぞ！

倉庫内を照らしだす非常灯が、やたらとシブイ3面。BGMもそれなりにシブく、機械忍者の哀愁が見事にかもし出されていて、とてもグッドだ。それと、この面の特徴としては階段がある。そこでルートを選択できるのも新しい。

新キャラは面の前半でムササビ、後半で強敵・シャドーマンが登場する。特に後者は要チェック！ なんせシャドーマンは自分とまるっきり同じことをするもんだから、手足の出しようがないのダ。



⬅ムササビ飛来！ でも手裏剣一発で死ぬ情けない奴。



⬆本当にイヤな奴、シャドーマン。相手にしたくないなァ……。

BOSS アイアンアーム

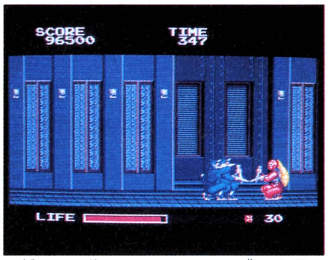


⬆シャドーマン同様、この面で初登場する3面ボス、アイアンアーム。接近戦では鎌を振り、距離を開けると鉄球で攻めてくる。

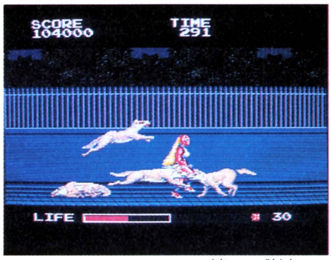
STAGE 4 夜のビル街

倉庫を抜け、オフィス街とおぼしき所へ出た彼女らを待ちかまえていた者は……

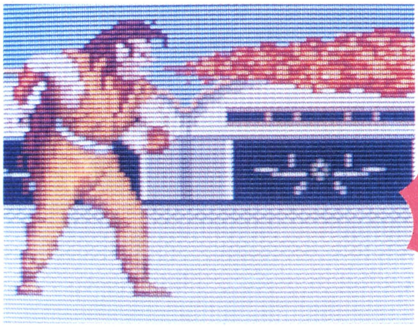
4面がスタートすると、いきなりド肝を抜かれることになる。それほど進んでもいないのにシャドーマンが現れるのだ。それも2人！ そこをクリアしても次から次へとバングラーの兵士達が現れては襲ってくる。特にマシンガンアーミーとランチャーアーミーの混合攻撃がコワイ。さらに、忍犬が嵐のように襲ってくる！ しかし、これで終わったと思ってはいけない。なぜならボスは火炎忍者2人組なのだから。1人でさえ手強いのにこいつはツライぞ。



⬆夜のビル街にシャドーマン2人。使命はニンジャウォーリアーズの抹殺！ くノ一は奴らに勝てるのだろうか？



⬆なんとかシャドーマンを倒し、前進するくノ一に突如として襲いかかる忍犬の群れ。驚きのあまり身動きできないくノ一。


⬅1人でも相当苦しいのに、2人も登場する火炎忍者。忍者戦士たちに勝機はあるのだろうか！

BOSS 火炎忍者

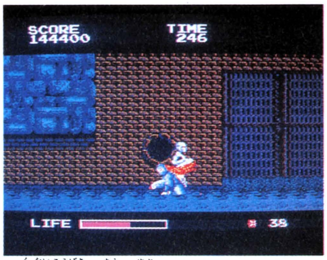
STAGE 5 下水道内

表皮をはがされつつも、なんとか火炎忍者をしとめたくノ一は下水道へと……

バングラー官邸へと通じている地下下水道。これに目をつけたくノ一は下水道をひた進むが、そこにもバングラーの手下どもが！ 新登場キャラはバット。下水道に巣くう吸血コウモリだ。くノ一にまとわりつく、うっとうしい敵だ。だが、バットよりもさらに怖いのは、やはり下水道でも登場するシャドーマン、それとバングラーサイドのくノ一であろう。下水道内だけあってせまいため、かなり苦しい闘いになるのは必至である。ここを抜ければ……。

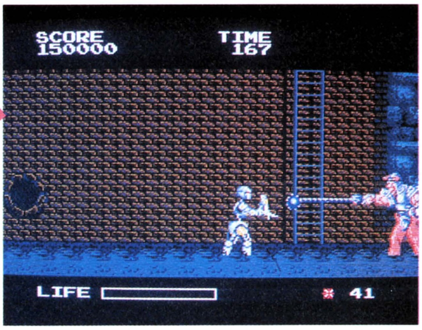


⬆スタート地点でさっそく土蜘蛛が襲ってくるが、ここまで来れば、コイツもザコキャラといっても過言ではないだろう。



⬆苦無攻撃の前に破れたバングラーサイドのくノ一。この先に待ちうけているモノは一体何なのだろう。地獄か、それとも……。

BOSS アイアンアーム



➡再びくノ一の前に立ちはだかるアイアンアーム！ ヤツの攻撃力はハンパじゃない！

これがPC版オリジナル・オプション機能だ！

カラー選択

ニンジャとくノ一のカラーを自分の好みの色に設定することができるのが、このモード。全部で8色（赤、青、白、黒、ピンク、オレンジ、水色、緑）あるワケだけど、おすすめカラーは黒！ なんてったって黒装束は忍者の証！

難易度設定

難易度設定。こいつはゲームの難易度を調整するモードなんだ。ハード（むずかしい）、ノーマル（ふつう）、イージー（やさしい）と、難易度は3段階に分かれているんだ。けっこうムズいゲームだから、イージーで練習するのがいいかもね。

時間設定

時間設定は、ゲーム中の時間制限を変更するモード。種類はノーマルとロングの2種類で、ノーマルが300秒、ロングが360秒。



⬆オプション画面でいろいろな設定ができる。

WRITER'S NOTE

なにより完成度の高さに驚かされた。キャラクターのアニメーションもかなりアーケード版に近いデキ。アーケードの3画面をシネスコタイプの画面に変更したというのも成功のようだ。オイラ自身、一番心配していたBGMの方もナカナカのデキ。サンプリングの嵐だったアーケード版のBGMを、PCエンジンの音源で、できる限りオリジナルに近づけようとした努力が感じられる。が、しかし、残念なことに、戦車とコマンダーが登場しないんだ……。ロムの容量の関係らしいんだけど、残念！ 逃げるコマンダーの後頭部に手裏剣をぶつけるのが楽しかったのにィィィ！ でも4面の火炎忍者2人組攻撃が楽しいから許しちゃお。そんなワケでコイツは死んでも買いッ！ （ますぢま）

縦&横スクロールのワイドなシューティング

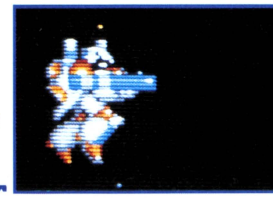
サイドアーム



美しいグラフィックと高速アクション。バリバリのFMサウンドとシャープなメカが話題を呼んで、ゲーセンで一躍ヒットを飛ばしたこのゲーム！　ほかのシューティングがかすんで見えちゃうかな？

NECアベニュー／6月下旬発売予定
価格未定／STG

超ハード！でも、かっちょええぇっ!! 戦闘メカシューティングの傑作だ!!



地球に生物が生まれる以前、「ボゾン」という名の生命体（と呼ぶのが正確かどうかもわからない）が存在していた。地球の生命史上30億年以上も前から、幾度となく生物を滅ぼし、そして今、人類への攻撃が開始され、地球は死の星と化してしまったのだ。

この地球を救えるのは、ヘンリー中尉とサンダース軍曹、キミたちしかいない！　というわけで、戦いは開始されたのだ。

プレイヤーは“HYPER DYNE”と呼ばれるロボット。5種類の武器を駆使して、敵のメカ軍団に立ち向かおう。

SHOTボタンは①・②の2つで、それぞれ左・右と撃ち分けることができる。多量の敵を粉砕するには、これが不可欠なのだ。

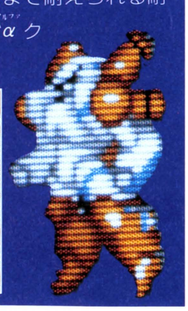
そしてこのゲーム最大のポイントは……！すぐ下を読んでくれい。



を取って合体！

“合体POW”と呼ばれるこのアイテムを取ると、味方機が飛んできて合体！　敵弾2発分まで耐えられる耐久力と、8方向攻撃“αクラッシュ”がつく。



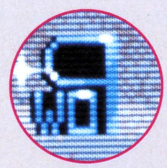


絶対強化のパワーUPアイテム



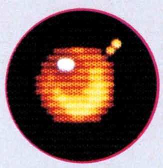
POW（パウ）

特定の敵を撃つと出現。取るごとに3段階までスピードアップする。撃つとその他のアイテムに変わる。



WOP（ウォップ）

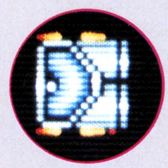
POWの逆で、取るとスピードがダウンする。しつこく撃ち続けると、AUTOのアイテムに変わる。



BIT（ビット）



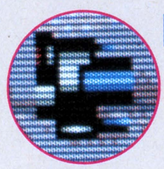
プレイヤーの周りを回転して、いっしょに弾を撃つ。



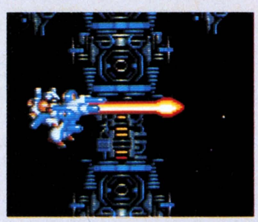
S.G.（エス・ジー）



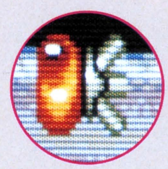
敵弾を消せるが、連射ができず、飛距離も短い。



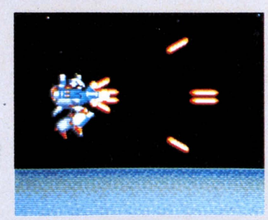
M.B.L.（エム・ビー・エル）



敵を一気に倒せる破壊力絶大の武器。ボスなどに有効！

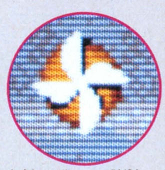


3WAY（スリーウェイ）



前方3方向に弾を撃てる。5つの武器の中ではオススメだ。



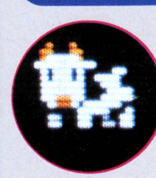




AUTO

佐吉（左）は前方と上下、弥七（右）は前方に、ボタンを押しっぱなしで連射ができる。これも使いやすい。

ボーナス得点



ウシさん



イチゴ

スピーディーな動きがそのまま楽しめる!!

武器とアイテムについて、補足を少々。

どの武器もそれぞれ、2〜3段階までのパワーアップがある。RUNボタンを押して武器をセレクトするんだけれども、ミスすると使用中の武器が失われてしまう。

また、アイテムは画面に残しておくと、壁となって前方に弾が届かなくなるので、出現したら早めに回収するようにしよう。

さていよいよ本編だ。ゲームは、死の星となってしまった地球にプレイヤーが急行するシーンから始まる。

武器は3WAYかAUTOがベスト。これさえあれば、たいていの場面では不自由しない。とくに3WAYは、後の面で装備していないとかなり苦しいゾ。

マイキャラの位置は、画面中央がベスト。あまり端に寄りすぎると、敵の急襲に対応できない。それ以前に、敵の出現パターンを覚えておいたほうが絶対有利。

その他、合体POWやボーナス得点などの隠れキャラも、画面中のどこかを撃つと出てくるので、余裕があったら探してみてくれ。

あとは「スピードに慣れろ」。これだね！

敵はどいつもあなどれない



➡フラッシュD。ザコだけど、特攻には十分注意しなければならない。



➡モヒカン。プレイヤーめがけて高速で向かってくる。体当たりされないように。

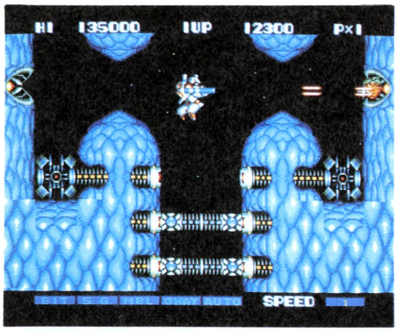


➡センチピード。プレイヤーをしつこく追い回す。頭を撃つしかない！

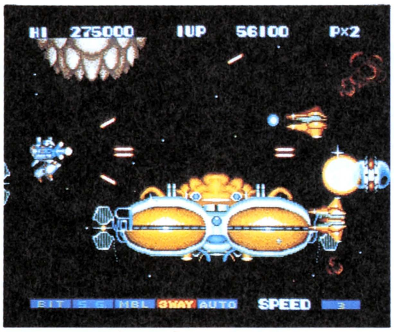


➡コマンチ。点滅しながら出現し、さまざまなフォーメーションで向かってくる。

地形にも特徴があるのだゾ



➡縦スクロールの3面。シャッターは破壊できることもお忘れなく。



➡土偶の顔のような浮遊物。ボゾンの歴史を物語っているのか？ ちなみに4面。



➡5面はこんなジグザグの洞窟も。前方に弾が届きにくいのがツライ！

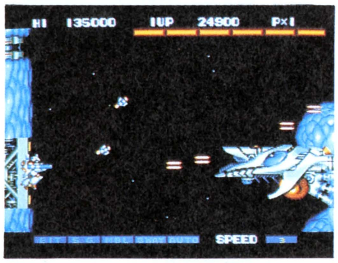
こんなボスが登場する

◀タルタロス▶



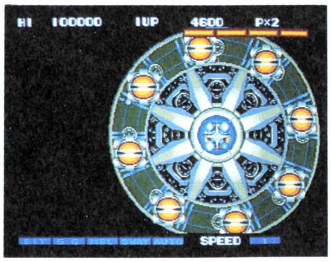
⬆3方向に一定間隔でレーザーを。さらにホーミングミサイルを2発発射する。

◀フレイダーマウス▶



⬆タルタロスの強化版。スピードや耐久力が向上している。

◀ギガイア▶



⬆3タイプあって、どれも攻撃パターンが違う。弱点は中心部だ。

WRITER'S NOTE

最初の数回はハードさを感じるだろうけど、はっきり言ってパターンゲームなので、回数さえこなせばだれでもクリアできると思うヨ。

2Pプレイができないことを除けば、ほとんどアーケード版と寸分違わない出来。こいつは感動の嵐である。

結論。ズバリ「買い」!!（㊧）

やめられない止まらない。ああ、また徹夜だ…。

わいわい麻雀

ゆかいな雀友たち



ビデオシステム／6月下旬発売予定
価格未定／ETC

キャラの表情やリアクションが、とってもゆかい！　そのキャラたちも、どこかで見たような顔ばかり。スピーディーなゲーム展開が気持ちいい〜!!

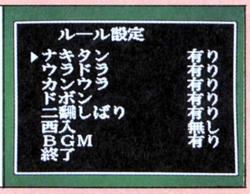
キミは麻雀仙人を超えられるか！

ノーマルモード

このゲームには13人の雀友たちがいるんだ。そして、このモードでは、その中の好きなキャラを選んで、対戦できるのだ。ただし、麻雀仙人とは、勝ち抜きモードでしか戦えないよ。

雀友のレベルは3段階。初級を選ぶと麻雀仙人が、ねらいめ、捨て牌、あがり牌をアドバイスしてくれるよ！　上級では、容赦なくチョンボを取られるから、心して打て!!

ルール設定



⬅各モードの共通ルールだ。BGMをなしにすると思考速度アップ。

アドバイス



⬅いわゆる「タコ」な人は、仙人に学ぶ方がベターだよ。

レベルは3段階

「捨て牌はよくワカンナ〜イ！」って人は初級を。「私は雀士だ」という人は上級にチャレンジ！

初級



⬅ザコのみなさんです。言うことだけは一人前。

中級



⬆けっこう強い中級者たち。ナメてかかると痛いめみるぞ。



上級

⬆ハンパな腕じゃ勝てないぞ！

勝ち抜きモード

さぁ、いよいよ12人の雀友をなぎ倒し、麻雀仙人と決着をつける時が来た。名前を入力してスタート。実際の麻雀で「こんなことができたらいいな」と思うようなことを実現するアイテムがいっぱい！　〝ドボン〟ルールとアイテムで、東一局の終了も夢じゃない!!



初級全員に勝つ ▶ 中級全員に勝つ ▶ 上級全員に勝つ ▶ 麻雀仙人に勝つ ▶ めでたい！

つづきはまた明日やろうというときは

上の写真は〝ドボン〟の図。負けが込んで「今日はもう疲れた」というときは、パスワードをメモして次の日にやるのもOKだ！



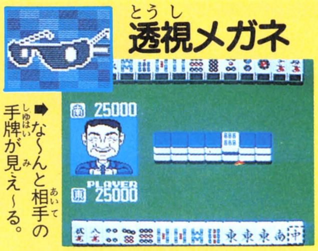
⬆対戦相手の選択画面で、セレクトボタンを押せばパスワードが出るよん。「今日は寝よっと」。

必勝アイテム



➡お金をためて、さあ、お買い物、お買い物。

透視メガネ



➡な〜んと相手の手牌が見え〜る。

牌交換券



➡配牌の中のいらない牌を交換だ。

イナズマ立直棒



➡役満だって楽にツモれるのだ!!

悪あがきカード



➡流局でも、なぜかツモれるのだ。

？？？？



➡こまったときの神だのみ!!

たまにはゲームで森林浴！ 異色ＳＬＧ登場 !!

大地君クライシス

―ヤーレンソーラン北海道―

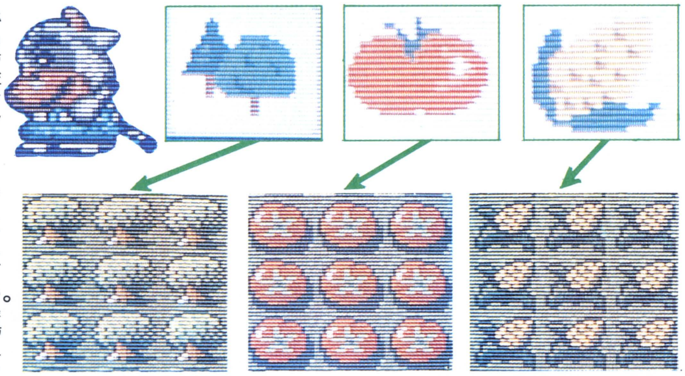


サリオ／8月発売予定
価格未定／SLG

TVゲーム初！ ライフシミュレーションゲームの登場だ。敵をやっつけるばかりが能じゃない。たまには命を育ててみようじゃないか！

モーモーランドに緑を！

モーモーランドは緑がいっぱいの素晴らしい島だった。というのは、女ボス、ヤーレン率いるマグマ怪人たちによって、灰だらけになってしまったからだ。さあ大変！ このままでは、ヤーレンに島を乗っ取られてしまう。彼女を倒すには、まず島に緑を取り戻さなくては!! 大地君=キミはモーモーランドを守れるか！



⬆この木で島をおおいつくすのが第１の目的だよ。

⬆トマトとトウモロコシは収穫して、商人と取引。

⬆これらのキャラは、人工知能によって成長するんだ。

ライフシミュレーションとは

『ネクタリス』とか『大戦略』は、戦争を疑似体験するゲーム。つまり「ウォー・シミュレーション」だよね。つまり何かをシミュレーション（疑似体験）するゲームがSLGなわけだ。そこでこの『大地君』はどうかというと、自然循環を疑似体験しようってゲームなんだ。誕生→成長→死、という生命のシミュレーションだから「ライフ・シミュレーション」というわけなんだ。

自分で植えた木や野菜が、成長していくのを、ながめているだけでも楽しいよ！

大地君の日常生活だよ



⬆さーて、苗を植えましょうね。大きく育つんだぞー！（人工知能で育つのだ!!）



⬆せっかく育って繁殖しかけてるのにー！ 灰をバラまいてじゃまするなんて許さん!!



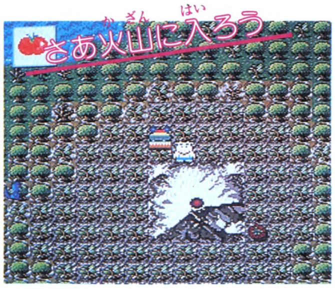
⬆モー、ガマンできない!! おまえなんかぶーっとばーすぞー！（戦闘モード）



⬆おじゃま虫が減ったら、ガイガー号（万能ブルドーザー）で灰を除去しましょう。



⬆さーて、灰が増殖しないうちに、モーモーランドの平和のために緑を植えまくれ!!



⬆島が森でおおわれると、噴火口に入れるようになる。一体そこには何があるのか？

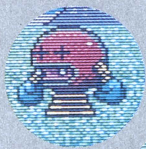
おじゃまキャラ



⬅火山から来たタコか？ うまそーだ。



➡何を怒っているんだ、コイツは。



⬅こいつ、目が見えてんのかねー。



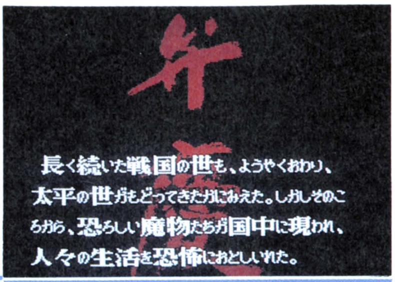
➡これはひょっとすると魚の一種かな？



⬅スーマリ（?）から引っ越してきました。

鬼若に流れる魔族の血の謎を、今、キミが解く!!

弁慶 外伝



弁慶に憧れる少年「鬼若」は、魔族との戦いの中で、自分の中に魔族の血が流れていることを知る。そして…、歴史伝奇RPGの幕が切って落とされた!!

サン電子／7月発売予定
価格未定／RPG

純日本風RPGで鎌倉時代にタイムトリップ



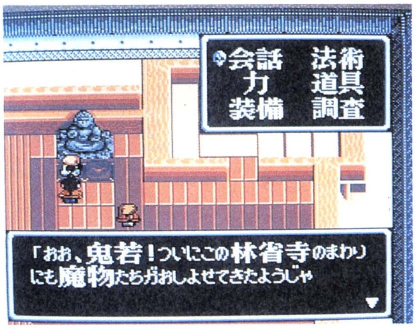
⬆弁慶に憧れる少年「鬼若」。彼の出生の秘密とはいったい…。

歴史にその名を残す弁慶。この名前を知らない人はいないよね。でもこのゲームの主人公は弁慶ではなく、弁慶に憧れる少年「鬼若」だ。キミはこの鬼若になり、多くの仲間とともに、自分の出生の秘密を解き明かす旅をするのだ。

ではなぜこのゲームが『弁慶』なのか？ それはキミが、日本のどこかにある「呪殺界」から弁慶を助け、そしてやがて弁慶を超えることになるからなのだ。

時は1192年。源頼朝が鎌倉幕府を設立した年である。もちろん地名も鎌倉時代の地名だから、今の地図を見ながらプレイすると勉強にもなるぞ。

キャラデザインには、最近、歴史マンガの多い本宮ひろ志先生。だから純日本風のノリで最高！



歴史そのもの

この『弁慶』に登場する歴史上の人物は、弁慶以外にもいる。

源頼朝、義経といった有名人を始め、仲間の1人・伊勢三郎、よき協力者になってくれる金売り吉次も、実は義経の従者として歴史に名を残しているんだ。このゲームをクリアすればキミはもうりっぱな鎌倉通!!



⬅やっぱり魔物を倒してレベルを上げるみたいだね。



⬆まず、……林省寺の坊主に話をすることから始まる。
⬅町の中には、他のRPGになかった「金屋」なんてのもあるぞ。

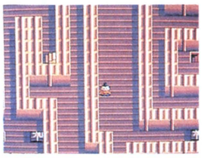
富士山や五重の塔などグラフィックが雰囲気を盛り上げてくれる！

ゲームを進めていくと、ときどきおもしろいものも見られる。

PCのきれいなグラフィックで描かれた富士山は絶品！ 戦闘シーンの背景も、自分の場所によって変わるから、楽しい気分で戦闘できそうだぞ。







漢字表示で会話もスムーズ

このゲームのメッセージには漢字が多く使用されているので、カタカナ表記の読みづらさがなく、イライラしなくてよさそうだぞ。



⬅さーて、いくつ読めるかな？



背すじがゾクゾクする敵キャラは人気マンガ家本宮ひろ志のオリジナル



⬆戦闘シーンのリアルさはスゴイ！ 背景には海岸もある。

PCゴルフブームに新たなる勇者が登場した!!

パワーゴルフ



「たかがゴルフゲーム」なんて言ってはいられない。運と技術の両方が必要なハドソン・パワーシリーズのゴルフゲームはもう最高！

ハドソン／5月25日発売
¥5,800／SPG

コンペ気分で3人同時プレイしようか



最近PCでは、ゴルフゲームが花盛りだけど、この『パワーゴルフ』は、他のゴルフゲームとは、一味違うぞ。

何といってもプレイヤー選び。画面に顔のグラフィックが出るので、見ためで選ぶも良し、各プレイヤーは、それぞれ特色が違うので自分に合った特色で選ぶも良しというわけだ。

次に、ゲーム選択モードが3つある。でも、他のゴルフゲームと違うところは、マッチやストロークといった従来のモードに加え、コンペモードがあるということだ。これは、2〜3人で同時にプレイできるモードだけど、他のゲームではストロークプレイに含まれているよね。ではなぜ、これがコンペモードなのか。それはきっと、お父さんがゴルフへ行くような気持ちになれるからだ。この楽しさは、プレイしないとわからないぞ。

ボールが高く上がれば大きくなる、といったグラフィックのリアルさもある。

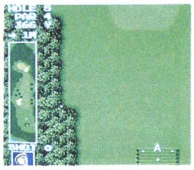
これで気分は、もう最高!!

●ゴルフのこだわりが随所に

このゲームには、今までのゴルフゲームにはなかった「こだわり」がいっぱい。思いっきり本物のゴルフに近づいたような気がするよ。風向きによってグリーン上のピンのハタの向きが変わったり、池やバンカーもより本物っぽくなってるぞ。

その1 風はキ・マ・グ・レ

1打めと2打めの風向きがぜんぜん違う。それがこのゲームのこだわりのひとつ。だから、その時々の風向きに注意しないと、たいへんなことになるかもしれないので気をつけよう。



⬆まあ、横風なら大丈夫だよな。



⬆ゲゲーッ!! 一打打ったら急に風が少し向かい風になったぞ！

その2 池ポチャでも水切りでオン

このゲーム、池にボールが落ちてもときどき助かるんだよ。ボールにスピードがあれば、水を切って進むっていうこと。それも2〜3回水切りしてくれるから、かなり助かる。これはワザとして使えるね。



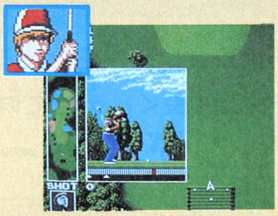
その3 ナイスプレイでキメのポーズ

ナイスパットで「バーディー!!」とかいうとき、このゲームはキミの目を楽しませてくれる。自分のプレイヤーがパットしたあと、喜びのポーズをするんだ。でもチップインにはないのが悲しいけどね。



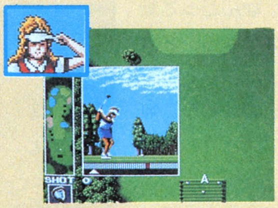
CASTING 趣味に応じてプレイヤーを選べ！

プレイ開始のとき、3人の中から自分のプレイヤーを選ぶんだけど、どれを選んだらいいかわからないよね。でも3人のプレイヤーってこんなに違うんだぜ。



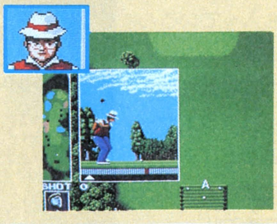
なんでもソコソコ派

一番使いやすそうなのがこれ。でもスイングスピードが速いので、最初はミスショットが多いかも。まあ普通のゴルファーだね。



パットはおまかせ派

スイングスピードは遅いし飛距離は短い。でもグリーンに乗せてしまえば大活躍！ 慎重なパットで、難しいラインも安心。



飛距離で勝負派

一見おじさん。でもやっぱりおじさん。何の技術もないけれど、飛距離なら誰にも負けない飛ばし屋プレイヤー。

Mr.HELIの大冒険

アイレム／発売日未定／価格未定／STG



ゲーセンでおなじみの『Mr.HELIの大冒険』が移植されたゾ。水晶（お金）を集めて強力な武器を買い、敵の黒ヘリ軍団をやっつけろ！

▶行けMr.HELI、MADDYを倒すのだ

西暦2XXX年。宇宙の彼方に地球そっくりの星があった。しかしその星は、マッドサイエンティストのMADDYの手によって征服されようとしていたのだ。宇宙パトロール隊攻撃RAH-3（通称Mr.HELI）は、MADDYを倒すべく、敵の本拠地を目指して今、飛び立った！

縦横無尽に展開する画面、ユーモラスな動きをみせるキャラクターたち、複雑に入り組んだ迷宮、個性豊かな6つのステージ、そしてでっかい大ボスと、アーケード版の魅力を忠実に再現。キャラクターたちがかわいらしいからってなめてかかると痛いめにあう、興奮モノのシューティングゲームだ！



➡狭い場所で敵に囲まれてしまった！ でもこっちだってパワーアップしてるんだい！



⬅画面が上下左右にスクロールするので、気が抜けないゾ。



⬅ブロックに隠れているパワーアップアイテムを買って、ヘリを強力にしてあげよう。



⬅大ボスのシュリンパスとの戦いだ。左右のハサミから撃ってくるオレンジ色の弾には注意！

ダブルダンジョン

メサイヤ（NCS）／8月頃発売予定／価格未定／RPG



2人同時プレイの、ダンジョンRPGが出るぞー！ 1枚で2人がおいしいHuカード。友だちと仲良く、分けて味わおうネっ！ パリパリ!?

▶3Dダンジョンが、スムーズスクロール!!

このゲームは2人同時プレイRPGのおもしろさを徹底追求したゲームだ。なんたって戦いに敗れても死なないんだ。なぜなら、2人でやってて、1人が死んじゃったら、もう1人は退屈しちゃうからねー。そのかわり、無一文、裸一貫でスタート地点に戻されちゃうけどね。

そして、2人の遊べる時間に合うように、短く独立したシナリオが22本も入っているんだ。もちろん、1人でも遊べるよ。

アイテムの取り合いや、協力して敵を倒すとかもできちゃうよ。もちろん、プレイヤー同士が戦ったりなんかもできるんだ。そして、パスワードでコンティニューもできる。2人でワイワイRPG！ 期待して待て!!

ダンジョンにうごめく敵キャラたち



桃太郎伝説

ハドソン／発売日未定
価格未定／RPG

新たなる伝説へ…

すでに本当の伝説と化してしまったような気がする『桃太郎伝説』が、今度はPCで現れた。PCの美しい画面で『桃伝』ができるなんて、考えてみるだけで、すごくプレイしたくなるよネ。きっとファミコンよりもパワーアップしてるだろうし、そうなら当然おもしろいぞ。次号では、『桃太郎』シリーズをど〜んと特集するぞ！



⬅この画面は、ファミコン版。PCではもっとグラフィックがよくなりそう。

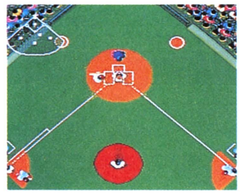
パワーリーグII

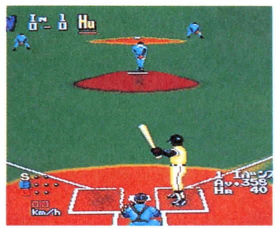
ハドソン／発売日未定
価格未定／STG

あの興奮をもう一度!!

今を去ること１年前、『R-TYPE I』に迫る勢いでヒットしたゲームがあった。その名も『パワーリーグ』!! 超リアルなグラフィック！ 血わき肉おどるBGMで、ハマッた人も多いだろう。

なんとそのパート２が発売されるのだ。もう今からワクワクもんだぜ〜い!!





⬆パート２もやはり前作と同じ角度からの視点だろうか？

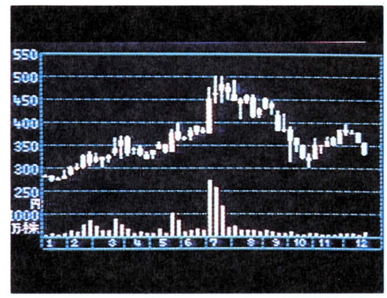
⬅写真は、すべて前作の『パワーリーグ』。どこがパワーアップするのか楽しみなところ。

都留照人の実戦株式倍バイゲーム

インテック／7月中旬発売予定
¥9,800（税別）／SLG

一発千金！ 株ゲーム

ファミコンで今はやりの株式ゲームがPCにも登場したぞ。初級からプロまでの６段階に分かれていて、株のことを知らない人も十分楽しめるようになっている。最高段階にまでなるとナント！ 一般人では取り扱いできない大型株の投資も可能だ。株の世界では有名な都留先生がアドバイスしてくれるから、まるで実戦のような株式投資ができるぞ！



⬅このゲームで遊べば、将来は株の投資家になれるかも!?

これがプロ野球!'89

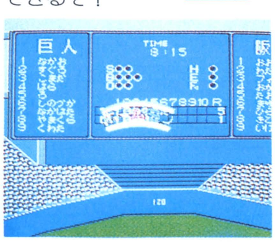
インテック／発売日未定
価格未定／SLG

野球SLGの登場だ!!

PCエンジンにもシミュレーション野球ゲームが出るぞーっ！ 野球はやっぱりオツムでやらなきゃ、というキミにピッタリ！ 思う存分、監督気分を味わってくれ!!

登場チームは、セ・パ12球団。オリックス、ダイエーなど実在のチームを実名でプレイできるぞ！





⬆SLGってところが、とても期待できるね。

⬅指先のテクニックがたりなくて、負けていた人でも、頭を使えば勝てそう。

Bull Fight

クリーム／7月発売予定
価格未定／SPG

必殺パンチがうなる

『ブルファイト』は、キャラクターを成長させる楽しみを持ったボクシングゲームだ。試合やトレーニングによって試練を積み、世界チャンピオンを目指すのだ。友だちとの対戦モード（育てたキャラ同士を対戦させる）や、ボクシングを題材にしたアクションゲームのモードもある。迫力満点、盛りだくさんのゲーム内容が、キミをKOするぞ！



⬅四角いジャングルで激しい打ち合いがくりひろげられる。

桃太郎電鉄

ハドソン／発売日未定
価格未定／SLG

桃太郎ふたたび……

めざせ日本一の大社長!! このゲームは、４人までのプレイヤーが参加可能な、ボードゲームタイプのSLGだ。キミは日本中を旅する鉄道会社の社長になり、スゴロクの要領で全国を旅しながら、沿線のホテル、スキー場などの物件を買いあされ。楽しいイベントもたくさんあるぞ!!





⬆ファミコン版と比べて、立体的に見えるね。

⬅『桃伝』と『桃電』の２本がPC版で出るってのは、待ちに待った吉報だね。

TIME SCHEDULE
●タイムスケジュール

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態	ジャンル	ワンポイント
5/25(木)	パワーゴルフ	ハドソン	¥5,800(税含まず)	Hu-C	SPG	気分はプロゴルファー
5/予定	ナグザット　オープン	ナグザット	未定	Hu-C	SPG	リアルな本格ゴルフゲーム
6/21(水)	ヴァリスII	日本テレネット	未定	CD-ROM	ACT	ビジュアルが見もののACT
6/30(金)	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	¥6,200(予)(税含まず)	Hu-C	ACT	忍者型アンドロイドが大活躍
6/下旬	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	¥6,300(税含まず)	Hu-C	SPG	燃える男のプロレスリング
6/下旬	サイドアーム	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG	バリバリのSTG
6/予定	天外魔境	ハドソン	未定	CD-ROM	RPG	CDロム、うわさのRPG
6/予定	パックランド	ナムコ	未定	Hu-C	ACT	ナムコ入魂の一作!!
6/予定	わいわい麻雀	ビデオシステム	未定	Hu-C	ETC	初心者でも楽しめる麻雀ゲーム
7/予定	スーパーアルバトロス	日本テレネット	未定	CD-ROM	SPG	CDロム初のゴルフゲーム
7/予定	弁慶外伝	サン電子	未定	Hu-C	RPG	史実をもとにしたRPGだ!!
8/予定	ダブルダンジョン	メサイヤ(NCS)	未定	Hu-C	RPG	2人同時プレイ可能なRPG
8/予定	大地君クライシス	サリオ	未定	Hu-C	SLG	牛さんのほのぼのシミュレーション
9/予定	忍	アスミック	未定	Hu-C	ACT	悪を倒す忍者が行く
9/予定	麻雀刺客(仮)	ニチブツ	未定	Hu-C	ETC	AVG感覚の麻雀ゲーム
春/予定	めぞん一刻 -思い出のフォトグラフ-	マイクロキャビン	未定	Hu-C	AVG	PCエンジンで響子さんに会える
春/予定	レインボーアイランド	NECアベニュー	未定	Hu-C	ACT	メルヘンチックなACT
春/予定	ダライアス	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG	ド迫力のデカキャラにビックリ
春/予定	ゴルフ(仮)	NECアベニュー	未定	Hu-C	SPG	だれにでも楽しめるゴルフ
夏/予定	ネクロスの要塞	アスク講談社	未定	Hu-C	RPG	おなじみのキャラが続々登場
夏/予定	竜の子ファイター	トンキンハウス	未定	Hu-C	ACT	宮下あきらのキャラが大あばれ
夏/予定	ガンヘッド	ハドソン	未定	Hu-C	STG	泣く子もだまるバリバリSTG
夏/予定	モンスターレア	ハドソン	未定	CD-ROM	ACT	かわいいタッチのACT
秋/予定	イース	ハドソン	未定	CD-ROM	RPG	パソコンの大傑作がPCに!
未定	麻雀学園　東間宗四郎登場	フェイス	未定	Hu-C	ETC	宗四郎が麻雀で勝負
未定	アーム・ド・エフ	ビッグ・クラブ	未定	Hu-C	STG	パワーアップを楽しもう
未定	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	未定	Hu-C	STG	バニーちゃんのために戦え!
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG	ヘリコプターで3Dを駆け抜けろ
未定	神武伝承	ビッグ・クラブ	¥6,700(税含まず)	Hu-C	ACT	3Dが迫力の剣士ACT
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定	Hu-C	ACT	2重スクロールがすごいぞ!
未定	DIGITAL CHAMP	ナグザット	¥5,200(税含まず)	Hu-C	SPG	3Dのボクシングゲーム
未定	Mr.HELIの大冒険	アイレム	未定	Hu-C	STG	待ちに待ったSTG
未定	J.ニクラウス チャンピオンシップ ゴルフ	ビクター音産	未定	Hu-C	SPG	まさに本格派ゴルフ
未定	虎への道	ビクター音産	未定	Hu-C	ACT	中国風のACT

COMING SOON 超早耳情報

ブラボー!!　黄金週間が始まるぞ。PCエンジンでしっかり遊ぼうぜ。

■ハドソン／新作ソフトが目白押し!! Hu-Cでは『マニアックプロレス』(今夏～今秋発売予定)『パワーリーグ』のパワーアップバージョン、『パワーリーグII』(今夏発売予定)、サッカーゲーム、『パワーイレブン』(発売日未定)『桃太郎伝説』(年末発売予定)『桃太郎電鉄』(発売日未定)、CDロムでは、かわいい女の子が多数登場する『美少女学園』(仮)(今夏～今秋発売予定)、麻雀ゲーム『ぎゅわんぶらぁ自己中心派』(今夏～今秋発売予定)と、J.B.ハロイドの推理小説のシリーズから1作をCDロム化して、今冬発売予定とのこと。来月もまた新作情報が発表できそう!!

■ビクター音産／かねてよりウワサのあったアイドルもののCDロムが“のりピー”こと酒井法子ちゃんに決定!!

■エイコム／8月上旬を発売予定で『武田信玄』というゲームを開発中とのこと。

■タイトー／週刊少年マガジンに連載中の人気まんが『バリバリ伝説』をゲーム化。発売は8月予定とのこと。

■ヒューマン／12月発売予定で、『フォーミュラNo.1』というF1レーシングゲームを開発中。

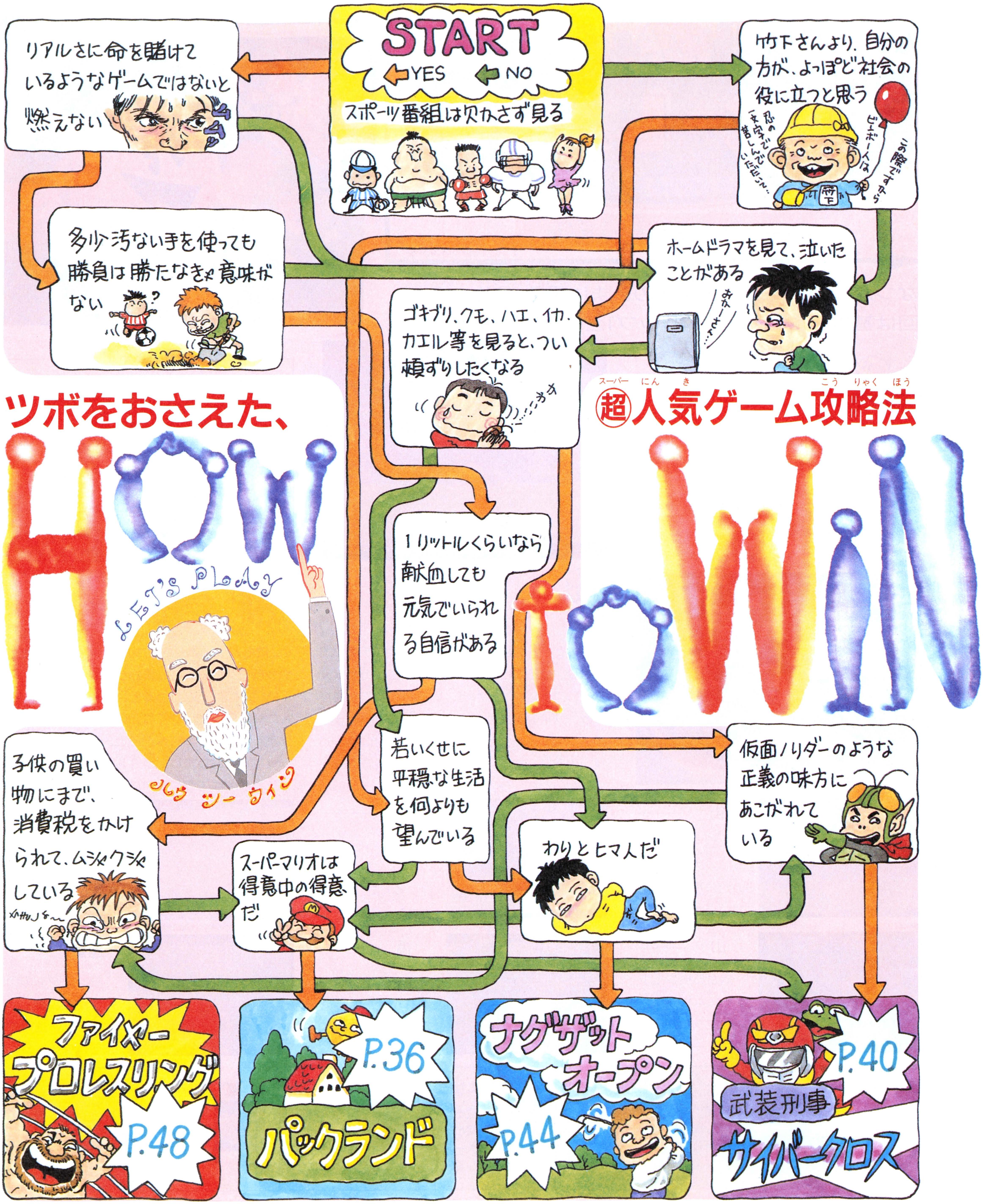
■インテック／『都留照人の実戦株式倍バイゲーム』を7月下旬に、『これがプロ野球!'89』を9月に発売する予定。2本ともSLGとのことでどんなゲームになるか楽しみ。

■アイレム／アーケードの『最後の忍道』と『迷宮島』の移植が決定!!　2本とも発売日は未定とのこと。

■NECアベニュー／アーケードより、『オペレーションウルフ』『アウトラン』『アフターバーナー』の3本を移植。発売日は未定。

■ビッグ・クラブ／『ブレード・ランド』というRPGの制作が進行中!!

■メサイヤ(NCS)／『バーンナップ』(仮)というSTGを7月に発売する予定とのこと。



イラスト／杉山真理・井上誠

なつかしの名作がいまよみがえる!!

PAC-LAND

ナムコ／6月発売予定／価格未定

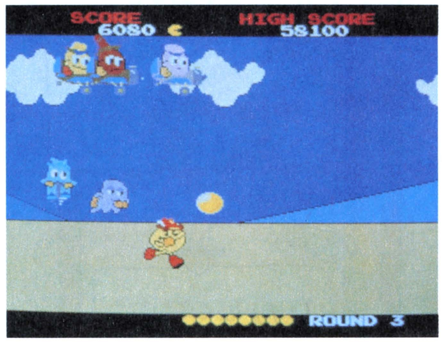


なつかしのアーケード版そのままに再登場!!　今回は基本テク紹介と、トリップ1全マップ公開だ!!



微妙なテクニックがモノを言う!!

細かいジャンプテクを駆使してモンスターどもをかわし、進めパックマン!!　敵を倒して得る得点、面クリア時に残り時間が加算される得点のほか、歩くごとに入るウォーク点、ゴールイン時の着地姿勢が関係する芸術点など、お楽しみタップリ!!　もちろん裏技もタップリ!!



操作方法が選択できる

アーケード版に慣れてる人はボタンコントロール、初めてプレイする人用にレバーコントロールと、操作方法が選べるようになっている。



ボタンコントロール

Ⅰ、Ⅱで左右の移動。✚でジャンプ。昔、ハマった人向け。

レバーコントロール

✚で移動、Ⅰでジャンプ。今までのゲームに慣れてる人用。





パックマンが旅するのは、こんな世界だ!!

このゲームの目的は、迷子の妖精を妖精の国へ送り届けること。パックマンの住む街から、森や砂漠、幽霊屋敷など、いろんな風景を通り抜け、妖精の国をめざすのだ。旅の途中、5匹のモンスターたちが、いろんな乗り物に乗って冒険の邪魔をする。パックマンには戦う武器が何もないから、うまくよけていかなきゃならない。でもパワーエサを見つけたら、一発逆転!!　やつらをケ散らしてしまおう。

妖精の国にたどりつくと、お母さん妖精がお礼に魔法のブーツをくれるのだ。これを使って、愛する家族の待つ家へ帰ると、ひとつの旅（トリップ）はおしまい。全8トリップあって、それぞれが4つのラウンドに分かれているんだ。



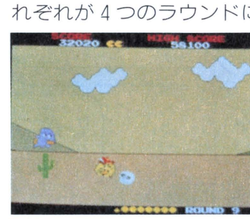
街

車や飛行機に乗って攻める敵。旅の始まりは、たいてい街からだ。



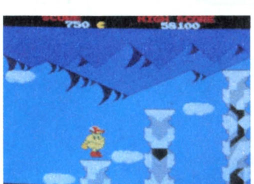
森

うっそうと繁る森。モンスターが見にくくて、ついミスしがち。



砂漠

荒涼とした砂漠。ガイコツがあるところは落とし穴なので注意したい。



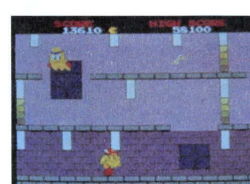
山

落ちる橋や上下する雲など、イヤ〜なアクロバットのステージだ。



橋

噴き上げる水柱。壊れかけた橋を飛んで渡る、アクロバットステージだ。



屋敷

モンスターの巣くう屋敷。鍵で扉を開ける、迷路のようなステージだ。

全12アイテム一挙公開!!

船



橋のステージに出現。取ると、隠れた橋が出現して通りやすくなる。

鍵



モンスター屋敷に出現する。これがないと扉が開かないのだ。

パワーエサ



取ると一定時間だけモンスターを撃退できるようになるのだ。

ラッキー



残り時間が得点に加算され、さらに残り時間がマンタンになる。

スペシャル

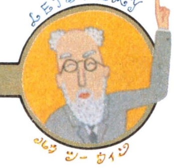


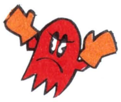
旅の帰りのどこかに隠れている。取るとパックマンが1人増える。

風船



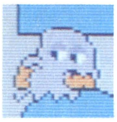
普通は10点。でも1個だけ7650点の風船がある。ぜひ取りたい。





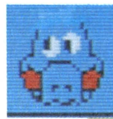
冒険の邪魔をするモンスターたちをイッキ大紹介!!

飛行機やホッパー、UFOなどなど、いろんな乗り物に乗ってパックマンの邪魔をする5種類のモンスターたちを紹介しちゃうぞ。それぞれ色によって特徴がはっきりしているから、よ〜く見て、実際のプレイに役立ててほしい。



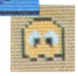
スー

いつもパックマンの後ろをつけている弱気なヤツ。普通はのろのろ動いているだけなんだけど、時間切れになると性格が一変して猛烈な勢いでパックマンめがけて突進する。不思議な敵だ。



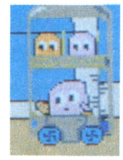
窓ぎわのインキー

街の窓から顔を出し、小モンスターを落としてくる。



小モンスター

飛行機に乗ったモンスターやインキーが落とす。ヘルメットをかぶっていれば平気。



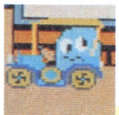
2階建てバス

助走ジャンプでしか飛び越えられない。こいつら2台にはさまれると、かなりツライ。見かけたら、モタモタしないでさっさと飛び越えてしまったほうがいい。



飛行機

普通は、空を右か左に、一直線に飛ぶ。



自動車

主に街に登場。右や左に動き回る。



UFO

基本的には円運動だけど、かなり変則的に飛ぶ。



ホッパー

ピョンピョンと飛び跳ねる。フェイントするときも。

クライド

オレンジ色。スピードが速くてイケイケン。いちばんうっと〜しいモンスターだ。

インキー

スカイブルー。攻撃はさほど厳しくない。窓から顔を出すのはコイツだけだ。

ピンキー

ピンク色。スピードはクライドに次ぐ。フェイント攻撃を得意とするモンスターだ。

ブリンキー

茶色。モンスターの中でいちばんおっとりしている。でもフェイント攻撃をすることもあるので注意。



基本テクをマスターしておけば、まず困らない!!

1 2種類のジャンプを使いこなせ！

普通のジャンプと、その2倍の助走ジャンプ。例えば車は普通のジャンプ、2階建てバスは助走ジャンプと、2種類のジャンプをうまく使いこなそう。



⬆これが普通のジャンプ。



⬆助走ジャンプだ。

2 フルーツで点数を稼げ！

例えばチェリーを続けてとれば1個めが100点、以下300、500、1000と増え、5個めで100点に戻る。また出現場所は決まってるので、取りもらすな!!

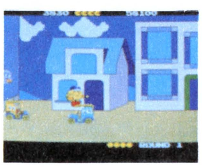


⬆フルーツがいっぱい！



3 敵の頭の上には乗れるのだ

敵にそのままぶつかると、パックマンはやられてしまう。でも、頭上からなら乗ることができるぞ。敵に囲まれたときや、高く・長くジャンプしたいときに使おう。



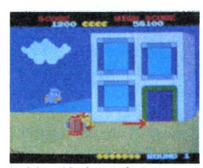
⬆ほら大丈夫。



⬆がけも渡れるぞ。

4 水道管や切株を押すと……!?

水道管や切株、サボテンなどには、進行方向とは反対側から押せるものがある。押すといろんなアイテムやパワーアップなど不思議なことがいっぱい起こるぞ。



⬆進む方向とは逆に。



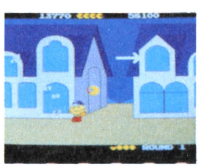
⬆ヘルメットが出現！

5 敵を倒してお時間延長！

パワーエサをとったら、いつも後ろから追いかけてくるスーを、4匹倒した後で倒すのだ。すると、いままでの残り時間が得点となり、時間もマンタンに戻る。



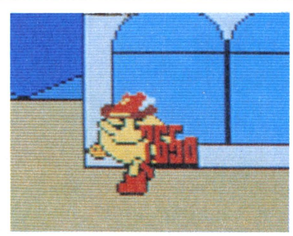
⬆1600点の次にスーを



⬆ほら、Lが出現した！

6 7650点をめざせ！

このゲームのミソ。7650点はいろんな所で出現させることができる。クリアばかりじゃなく、7650点を出すことをめざせ！　これがこのゲームの楽しみ方のひとつでもあるんだ。



⬆これが7650点だ！

花



どんな意味があるかは不明。なにかいいことあるのかなぁ!?　実は重大な秘密が……。

ギャラクシアン



小モンスターにまぎれて出現することがある。とると7650点もらえるぞ。

ヘルメット



小モンスターを防げる。防ぐと1匹あたり300点。旅の始めに隠れている。

透明



敵に接触しても大丈夫。出現場所がだいたい決まっている。

逆さ



逆さまになっている間は、歩くと増える点数が、倍になるぞ。2パターンあるぞ。

魔法のブーツ



妖精の国でもらえる。これがあると空を飛べるようになるのだ。スーイスイ。

アイテムはそれぞれ、緑色はマップ上にあり、黄色は特殊な条件で出現し、青は水道管などを押すと出ます。赤はその他です。

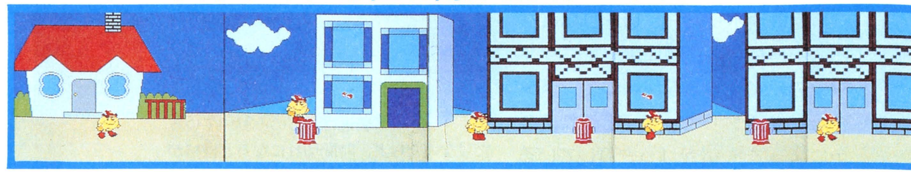
トリップ1のマップを完全紹介するぞ～！



ラウンド1　パックマンの住む街からスタートだ

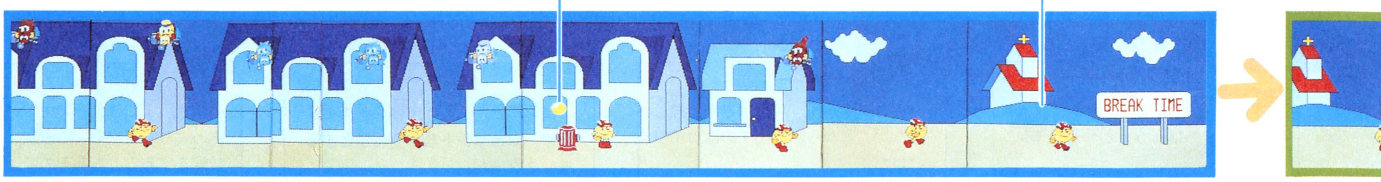
それでは最初の旅、トリップ1の4ラウンド分を、一気に紹介してしまおう。街あり森あり山ありと、最初からバラエティーに富んだこのマップ。アーケード版と敵の出現パターンやアイテムの位置などはホトンド同じなのだ。ゲーセンでさんざんハマった人はこれで思い出しながら、そうでない人はこのマップを参考に、クリアをめざしてガンバってほしい。

START

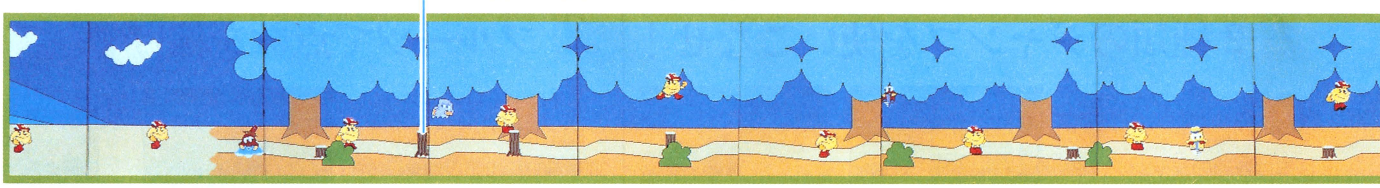


うまくいけばラッキーと7650点の両方をいっぺんに出現させることができるパワーエサ。

ここがラウンド1のゴール。うまく着地して、まぼろしの芸術点、7650点をめざそう。

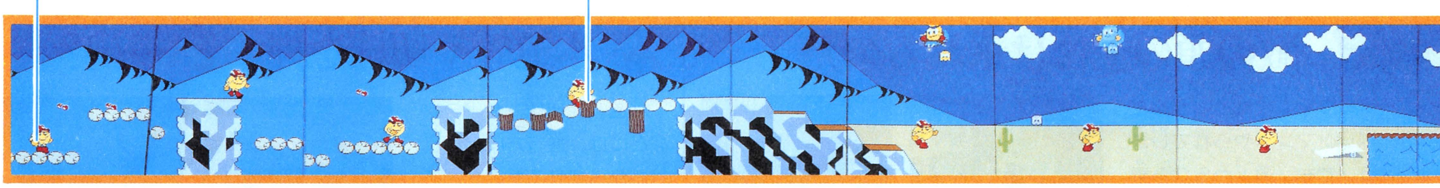


このあたりの切株やサボテンを押すと、アーケード版ならワープだったけど、PCエンジン版では、逆さパックマンになる。



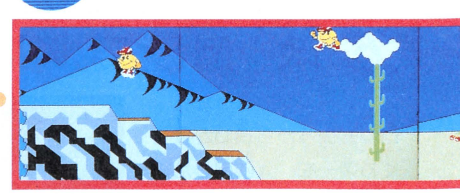
上下に動く丸太の橋。右や左に回転しているので、ぼ～っと乗っているとまっ逆さまに落ちる。さっさと飛び越そう。

近寄ると落ちる橋。落ち方はけっこうゆっくりなので、落ちる丸太を踏み台にして、早めに飛び越してしまおう。



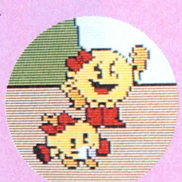


このあたりにスペシャルパックマンが隠れていることがある。出現場所はプレイのたびに違うみたいだぞ。



パックマンの家族が帰りを待っている！

旅の終わりでは、家族が家の前でパックマンを迎えてくれる。2つごとに旅が終わると、デモもあるぞ。

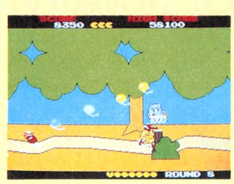




➡2つの旅が終わるたびに、デモ画面が見られるぞ！

風船取って7650点！

帰りの旅の途中のどこかに、風船が隠れている。そのうちのひとつは7650点！　絶対に見逃したくないね。



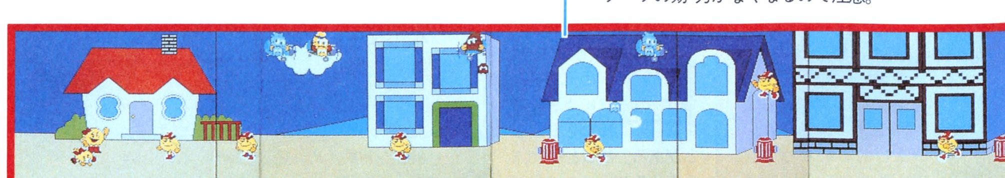
⬆風船がいっぱい出現。



⬆どれかが7650点なのだ！

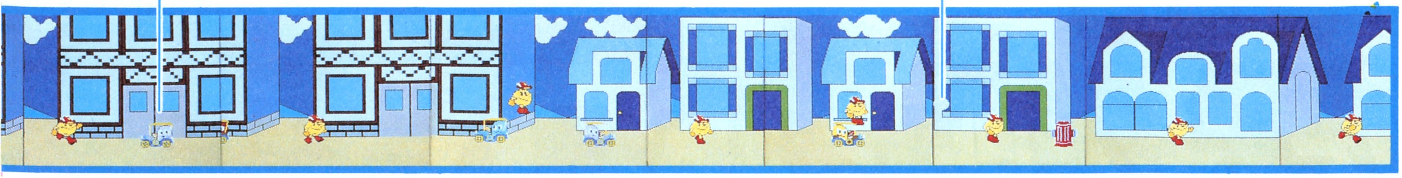
魔法のブーツがあるから、こんな家はひとっ飛び。ただし時間切れになるとブーツの効力がなくなるので注意。

GOAL



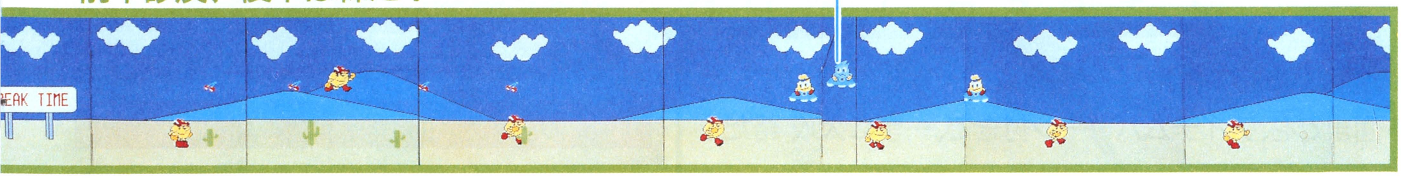
このあたりから、車が出現し始める。まだまだ出現する数は多くないので、くれぐれも、ひかれないように注意しよう。

最初のパワーエサ。ここではあまりたくさんの敵をやっつけることはできない。

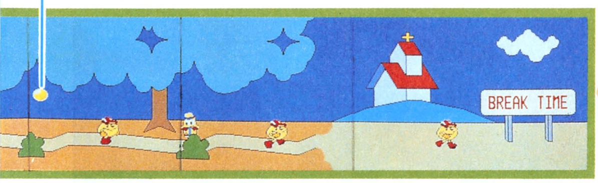


ラウンド2 前半砂漠、後半は森だ！

このあたりからＵＦＯが出現する。かなり変則的な動きをするので、動きになれるまではけっこうつらい。



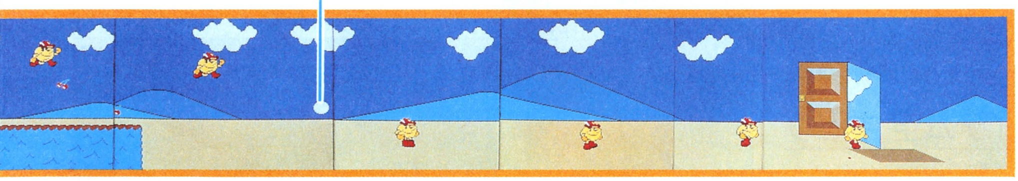
このパワーエサも高い得点が期待できる。もちろん初心者は無理せず、さっさととってゴールしようね。



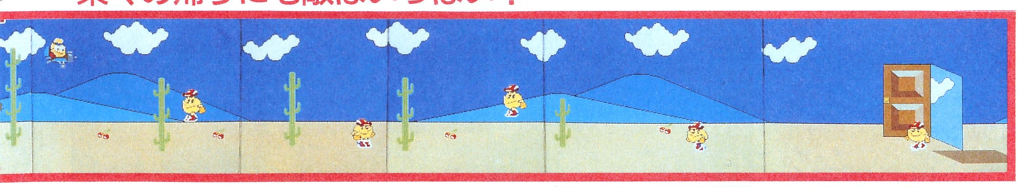
ラウンド3 最初の難所、山を抜けろ！



ここのパワーエサも高い得点が期待できる。でもいっぱい倒そうとして、戻りすぎるとゴール間際で痛いめにあうこともあるぞ。



ラウンド4 楽々の帰りにも敵はいっぱい！



街に入ると敵の攻撃が激しくなる。無理にチェリーをとりにいってうっかり敵に触れることがよくある。注意しよう。

ラウンド４ではパワーエサを取って敵をケ飛ばしにいくと、うっかりゴールしてしまうことがある。もったいないから注意。



ラウンド３をクリアしたら妖精がキミを待ってるぞ

無事に妖精の国にたどりつくと、きれいなお母さん妖精に歓待を受けて、ごほうびとして魔法のブーツがもらえるぞ。このブーツを使えば、ジャンプボタンを連射して、パックマンが飛べるようになるのだ。

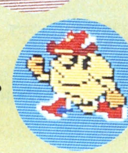


⬅美しい妖精がキミを迎える！

帰りは当然方向が違う



行きは右方向、帰りは左方向に進むのだ。このゲーム、どっちの方向にも延々進めるようになってるから、間違えないようにしなくっちゃ。



いきなり最終ステージまで大公開

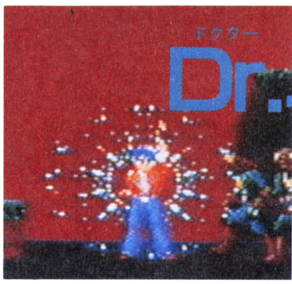
武装刑事 サイバークロス CYBER CROSS



独特の雰囲気を持つカルト・ゲーム。その謎に包まれていた最終面までを、アイテムパターン付きで、一挙に大攻略だ！

フェイス／6月発売予定／¥6,300

Dr.ノズミーの黒い陰謀をうちくだけ!!



⬆変身！ サイバークロスの登場だ。

バイオテクノロジーを駆使してバイオモンスターどもを次々と創造し、地球征服を企むDr.ノズミー。そのノズミーのいる秘密基地へ潜入し、ヤツを倒すのがキミの使命だ。そのためにまず、必要不可欠な5つのテクニックを伝授しよう。

この5大テクニックをマスターせよ!!

1 基本中の基本、ジャンプ&パンチ

キャラのジャンプ力が大きいために、滞空時間が長く、攻撃を受けやすい。また、ジャンプしないととれないアイテムも多い。ジャンプ中、自由に左右にパンチできるように練習しよう。

2 とりこぼし0、アイテム空中どり

アイテムを画面の隅で出してしまい、大事なアイテムが画面外に落ちていきそうな場合、アイテムが画面上方を飛んでいるときに空中でとるのだ。下の方に敵が多いときにも応用しよう。

3 すわり技①、すわりパンチを使え

武器を装備するとキックできない。特にスターキャノンでは、アリ兵のように低いところをはってくる敵を倒すことはできない。こういう敵には、あわてずに"すわりパンチ"を繰り出せ!!

4 すわり技②、すわってよければ安全

すわればラクにかわせる敵の攻撃が、非常に多い。カエルバーナーのバーナー、ビームラビットのビーム、カニバルカンの弾丸、くも兵の糸など。あわててジャンプするよりも安全だ。

5 パワーアイテムは取捨選択せよ

その場に最も適した武器を装備せよ。変身が解けてしまったときなどを除いて、ムダなパワーアイテムはとるな。

バイオモンスター撃退法

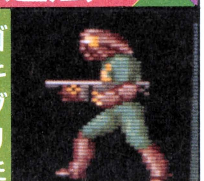
全ザコキャラを紹介するぞ。ザコとはいえ、多彩な動きのパターンをもち、数にものをいわせて攻撃してくる。なめたらアカン!!

ゴキブリ兵①



突然飛び降りてきて、ゴキブリ歩兵となる。

ゴキブリ兵②



ガンで攻撃してくるが、すわればかわせる。

ゴキブリ兵③



バズーカ砲を持つ。接近戦でしとめろ！

ハエ兵①



不規則に飛び回る。パンチか武器で倒せ！

ハエ兵②



爆撃してくる。フェイントでかわそう。

トンボ兵



水平に飛んでくるのみ。すわってよけよう。

リングワーム



時々はねる。こいつにはブレードが有効だ。

アリ兵



背の低い敵。すわりパンチで倒してしまえ！

バッタ兵



はねるタイミングをみはからって倒せ。

クモ兵



立ち上がって糸を吐くが、すわってかわせる。

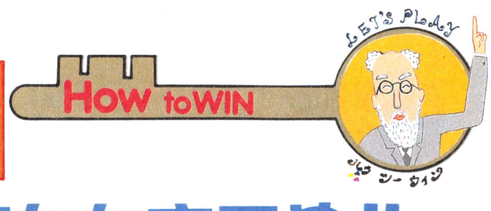
コウモリ兵



小さいが最もやっかいだ。無視して進め。

アイテム出現パターン付き

STAGE 1〜6 全ステージ完全攻略



まずは全アイテムの効果を頭にたたきこめ!!

パワーアイテム

各ステージの要所ではパワーアイテムが出現する。これをとると、右に示したようにマイキャラは2段階にパワーアップし、パワーアイテムの色によって3種類の武器を装備することができる。パワーアイテムは最重要アイテムだ。

最初の姿



⬆冴葉勝のふだんの姿。

変身第一段階



⬆アイテム1個で変身。



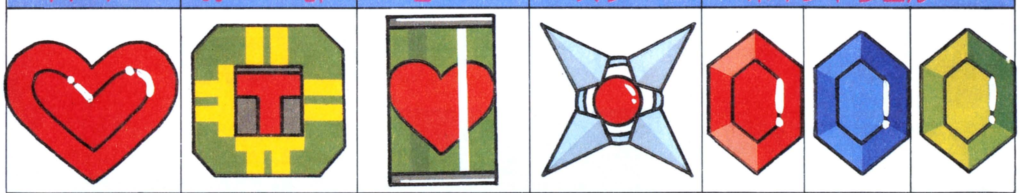
サンブレード	スターキャノン	ムーンブーメラン
2個めが赤色アイテムだと、ジェダイの騎士ばりのソードを装備する。	青アイテムではガンだ。ガンガン撃ちながら進めばラクチン,ラクチン。	緑アイテムはブーメラン。往復で攻撃できるが、多少操作性に難あり。

その他のアイテム

左下の写真のカプセルを壊すとアイテムが出現する。数は全部で7つあるぞ。なかには、ポイントジェルのように役に立たないアイテムもある。そういうものは無視して進もう。



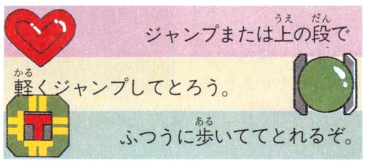
そのためにも「アイテム出現パターン」を活用しよう。



ハート	時計	缶	スター	ポイントジェル		
ライフが6目盛り回復する。攻撃の厳しい場所ではラッキ。	残りタイムが1分加算される。とらなくても時間は充分。	ライフゲージが4目盛り増加する。これはぜひとも欲しい。	無敵ゲージが1個増える。ゲージの最大値は5個だ。	2000点。P.I.と間違えるな。	とると3000点もらえるけど…。	4000点。とっても、意味はない。

アイテム出現パターンとは

アイテムが画面のどのくらいの高さを飛んでくるか、またその出現の順序をひとめでわかるように図にした。これさえあれば30分でエンディング!!





さあ気合を入れて、全ステージ撃破だ!



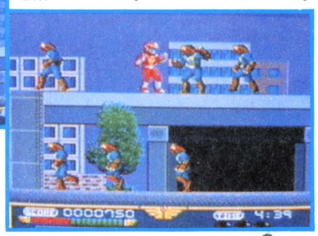
STAGE 1 まず市街戦だ

敵の動きのパターンを読め

最初のステージだからといって甘く見てはいけない。主なザコキャラはほとんどお目見えするので、ここで基本テクをしっかりマスターしよう。このステージをラクにクリアできれば、後のステージは楽勝間違いなしだ。それほど、各ステージの難度に大きな差はない。ちなみにステージの長さはステージ1〜5までは同じだ。

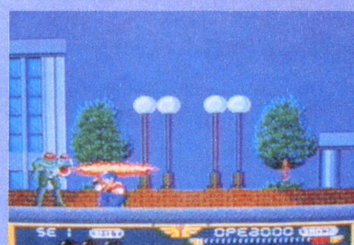


⬅ハエ兵②はマイキャラの真上に爆弾を落としていく。フェイントでかわせ。

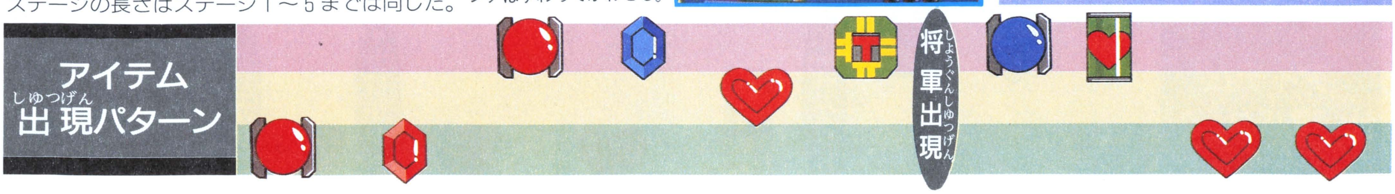


⬅ゴキブリ兵もパンチ攻撃をしてくるが、このパンチはすわってかわせる。

BOSS カエルバーナー



⬆画面を左右にピョコピョコはねて、隅で火炎を吐く。武器がなくてもすわりパンチで楽勝だ。



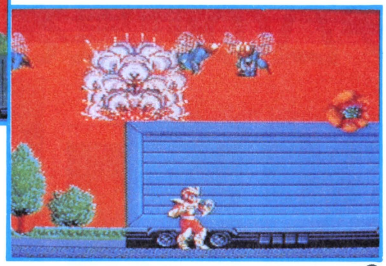


STAGE2 戦場は郊外へ

イモムシの動きに注意

リングワァーム(イモムシ)の波状攻撃と爆撃バエ(ハエ兵②)対策がポイントだ。イモムシはブーメランで早めに倒し、倒しそこねたらすわりパンチで倒せ。空中に静止して待ちぶせる爆撃バエは、ジャンプ&パンチで左側から倒してから進め。

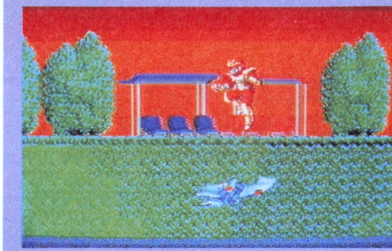




⬆イモムシは、突然体を伸ばしてジャンプ攻撃をしてくることがあるのだ。

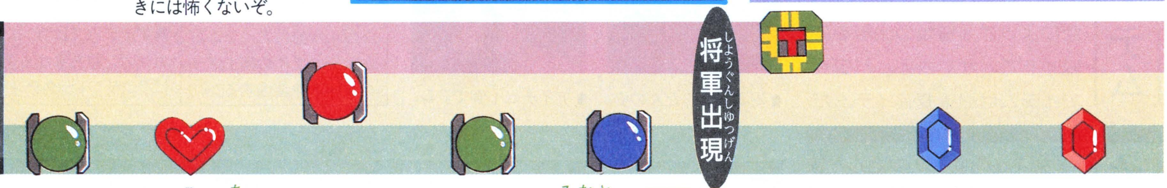
➡爆弾は頭上に段があるときには怖くないぞ。

BOSS イカロケット



⬆マイキャラめがけて飛び回る。ひきつけてからジャンプで避けろ。着地したときに攻撃して倒せ。

アイテム出現パターン

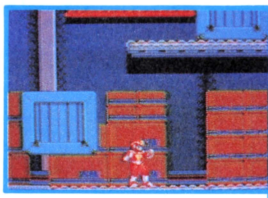




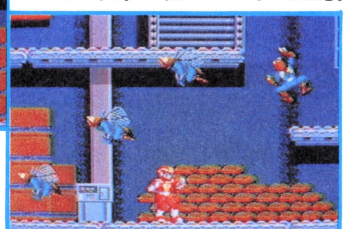
STAGE3 荒れはてた港

コンテナまでもが敵

序盤戦はサンブレードに限る。この武器は、振り上げたときに後方の敵も倒せるので便利だ。途中で青パワーアイテムをとってスターキャノンを装備しよう。バッタ兵には最適の武器だ。面ボス直前の爆撃バエは爆弾を3発持っているので注意。



⬅倉庫に入ると上からコンテナが落ちてくることがある。上段にいるときには注意。



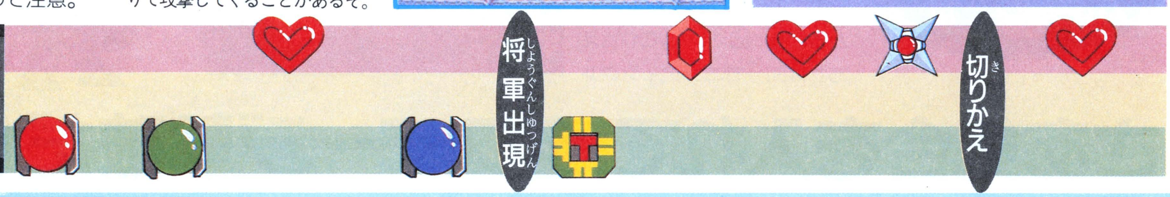
➡壁にはりついて動かないように見えるゴキブリ兵も、突然飛び降りて攻撃してくることがあるぞ。

BOSS ビームラビット



⬆ビーム発射後、キックしながら移動する。が、あまり接近しなければすわってよけられる。

アイテム出現パターン





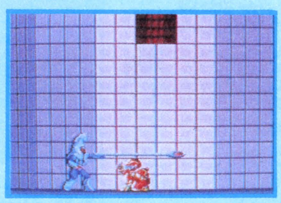
STAGE6 最終ステージは敵秘密基地だ!!

3層構造の基地を走れ

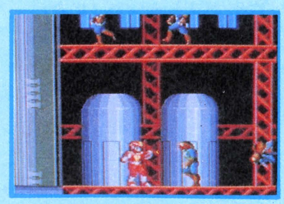
ミニロボットにスターキャノンは通用しないから注意。途中の穴を越えようとすると、上からコンテナが落ちてくるので、やり過ごしてからジャンプしよう。マイマイバズーカを倒したら、ついにノズミーと対決！



⬅なぜかアリ兵がいる。左下隅に見えるのがミニロボットだ。左上の天井についている構造物は3方向に2連続でビームを発射する。

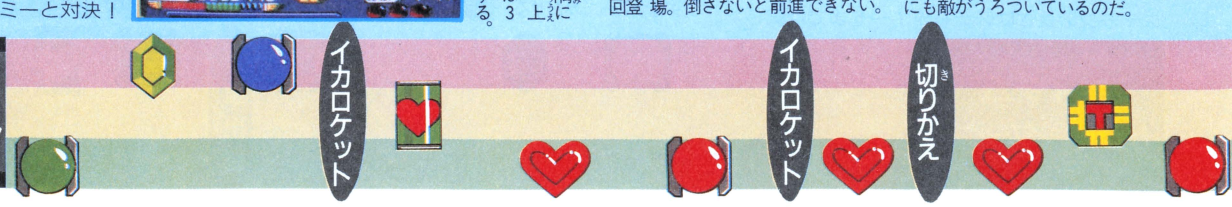


⬆ステージ途中でイカロケットが3回登場。倒さないと前進できない。



⬆足しか見えないが、あんな上の方にも敵がうろついているのだ。

アイテム出現パターン



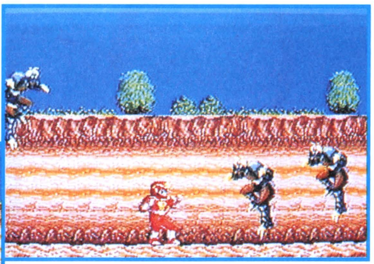


STAGE4 不気味な地層

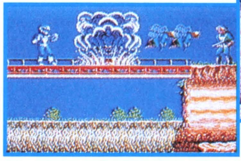
BOSS カニバルカン

橋から落ちるとそこは

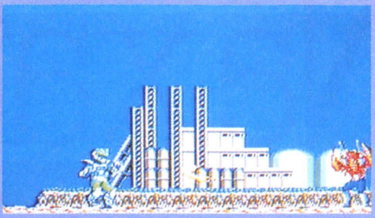
橋での攻防戦が厳しい。爆撃バエとゴキブリ兵③のW攻撃は、橋上で画面外にジャンプしてよけろ。対バッタ兵のため、途中の青パワーアイテムは必ずとれ。２つめの橋のあと飛来する緑パワーアイテムでブーメランを装備し、面ボスと対決だ。



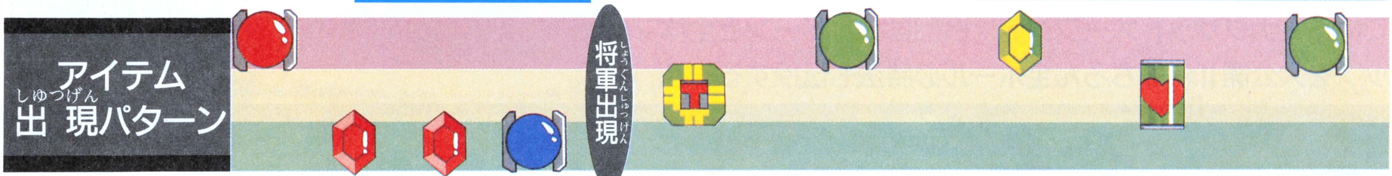
➡地中からゾロゾロとアリ兵がわいてくる。１匹ずつ倒せ。



⬇橋から飛び降りることができるが、ステージの最初に戻る。アイテム集めにはいいね。



⬆ブーメランで離れて攻撃しながら、ヤツの発する３発の弾丸をすわって避ければ問題なく倒せるぞ。



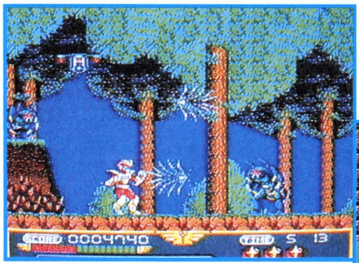


STAGE5 森の奥に基地

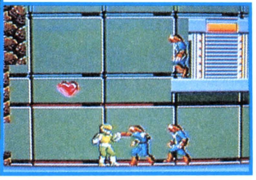
BOSS マンモスコイル

クモの糸に気をつけろ

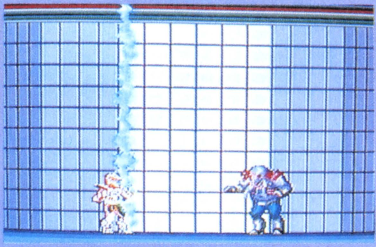
クモ兵を見たらまず接近してすわりパンチだ。こうすればヤツの吐く糸や、突然のジャンプ攻撃を避けられる。森の奥の洞窟を抜けるといよいよ秘密基地だ。この洞窟の攻撃はさすがに厳しい。コウモリ兵は無視し、ゴキブリ兵を倒しながら進もう。



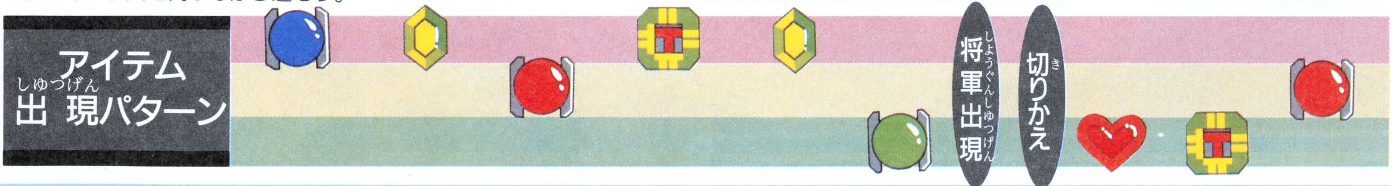
⬅クモ兵は立ち上がった直後に糸を吐いて攻撃してくる。



⬇洞窟を抜けると基地が…。ここのハートは貴重だぞ。



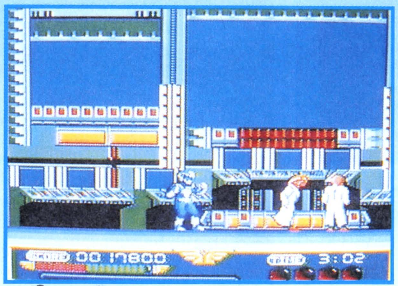
⬆接近して鼻攻撃をかわしつつ、すわりパンチを連打せよ！ イナズマ攻撃を受けるのは一度ですむ。





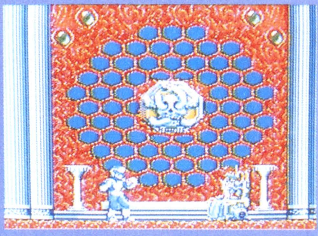
⬆ここのスターは必ずとろう。この後に青パワーアイテムが２個出現するので、無敵の回数が２回増えることになる。しかし、背景のカプセルが不気味だ。

⬇白衣姿のゴキブリが逃げていくが、１匹は接近してきて自爆するので、道連れにされないように注意しよう。

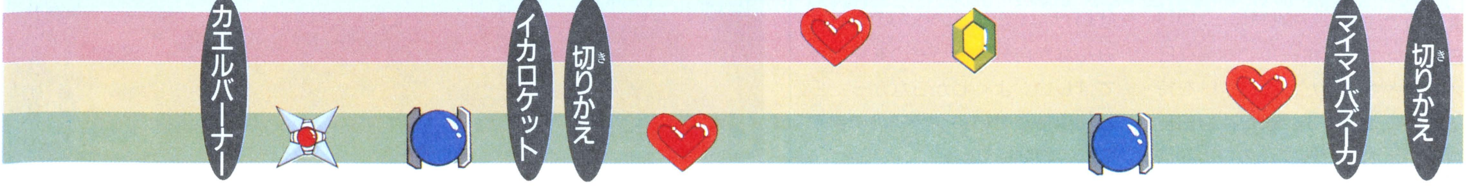


BOSS マイマイバズーカ

飛び道具を装備していれば、左端からの攻撃で楽勝。接近戦でも、敵のパンチをすわってよけながらパンチ攻撃をし、敵の移動をジャンプで避ければ倒せるぞ。



⬆最初はイスにすわっているが、適当にダメージを与えると正体を現すのだ。



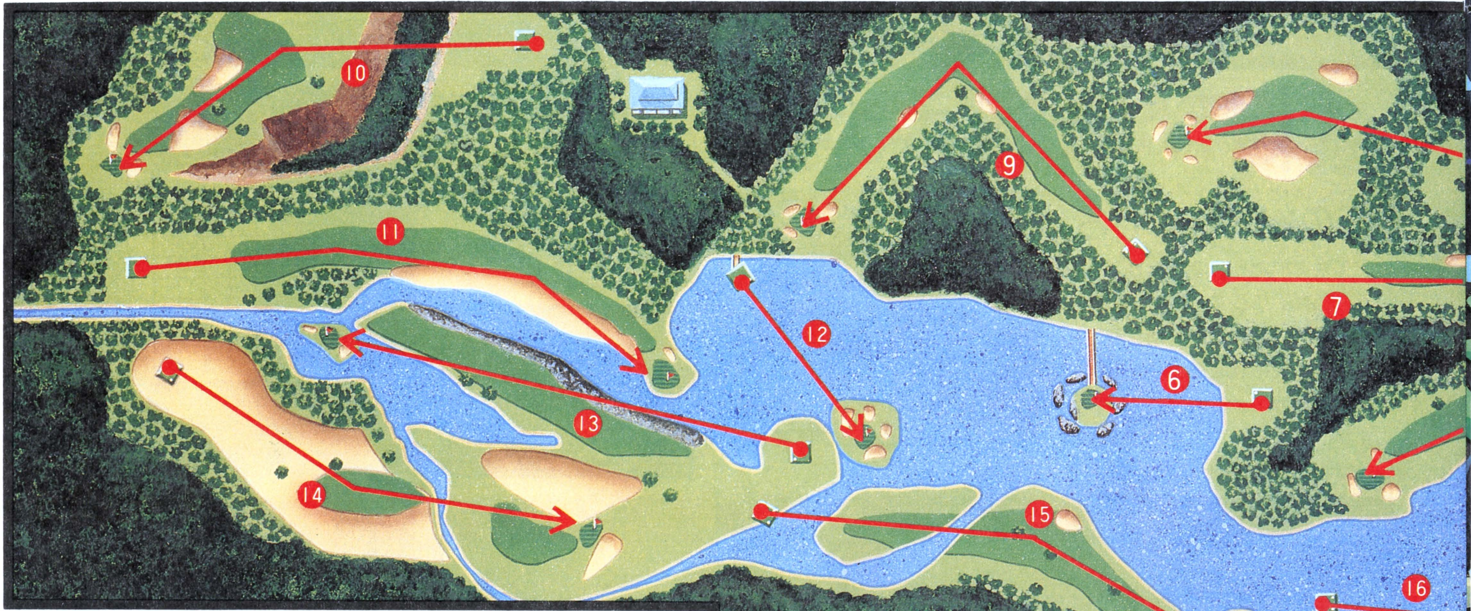
これで予選落ちばかりのキミも優勝できる!?

ナグザット　オープン
Naxat Open

ナグザット／5月発売予定／価格未定



今までにあったゴルフゲームと違い、全18ホールがつながっている『ナグザットオープン』。今回はドドドーンと全体マップを大公開!!　もちろん全ホール必勝法も伝授するぞ!!





プレイヤーによって飛距離が違う

このゲームには、飛ばし屋のJ.OSEKI、テクニシャンのAOIKI、そしてプレイヤーが名前をつけることのできるキャラクター（仮にUSERって呼ぶね）の3選手が用意されているんだ。今回の「ハウ・ツー・ウィン」では、このUSERでのプレイをもとにしたんだけど、同じクラブでショットしても、選手によって飛距離が違うので注意してね（特にJ.OSEKIはロングホールでも楽々2オンできちゃうだけのパワーを持っているのだ！）。また、USERは18本あるクラブから14本を自由に選ぶことができるけれど（ただしSWとPTは必ず持たなければいけない）、このへんの選択はみんなが自分に合うものを見つけてほしい。よくわからなかったら、最初に持っているクラブのままでもかまわないぞ。



⬆クラブを持ちかえているところ。今回は4Wのかわりに2Wを入れてみた。

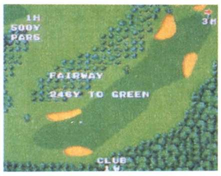


全18ホールパーフェクト必勝法!!

HOLE 1 500Y PAR5

確実にバーディーをとろう!

1打めをバンカーに入れないように注意しよう。風しだいでは2オンも可能だけど、そのためには1打めを上のバンカーギリギリに落とす必要がある。自信がなかったら、無理せずに3オン狙いで十分。3打めをピンそばにつけることができれば、バーディーだって楽にとれるんだからね。



⬅確実にフェアウェイをとらえよう。



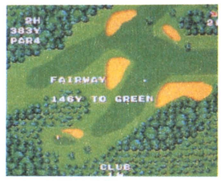
⬅このホールでは絶対バーディーをとろう。

HOLE 2 383Y PAR4

バックスピンで攻めよう

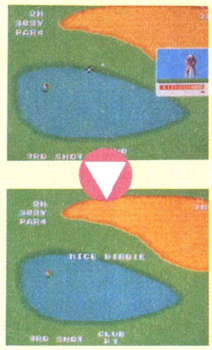
左にあるバンカーに入れると、パーをとるのも難しくなる。1打めは3番ホールに向かって打つくらいの気持ちでいこう。2打めはバンカー越え。グリーンの手前から転がしてオンさせるのはまず無理なので、バックスピンをかけた高いボールで攻めよう。

⬇2打めは高いボールで2オンを狙おう。



パターはグリーン以外でも使えるぞ

グリーン近くのラフからならパターが便利。やった、チップインバーディーだ!



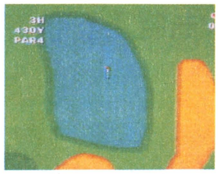


HOLE 3 430Y PAR4

飛ばすだけが能じゃない

1打めは、フェアウェイ中央の木とバンカーの間に落とすのが理想。でも、少しでも方向がずれちゃうと、バンカーに入ったり、木がじゃまで2打めが打ちにくくなったりと、危険も大きい。ボールコントロールに自信のある人ならともかく、そうでない人は3Wあたりで木のずっと前にきざみ、2打めを打ちやすくするべきだろう。ただ、池ポチャだけは、常に十分注意すること。

⬇このホールのグリーンはこんな感じだ。



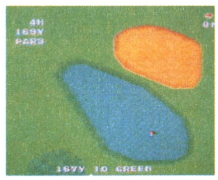


⬆3Wできざんでみた。

HOLE 4 169Y PAR3

目指せ、ホールインワン!

グリーンの右手前にバンカー、左手前に木と、1オンさせにくいショートホール。無風状態なら、6Iで少しバックスピンをかけて、木の左側から乗せることができる。



⬆グリーンの様子。今日のピンの位置は右下かぁ。



⬆木に当たってしまった。ここはウッドを使って……。

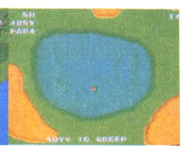
HOLE 5 425Y PAR4

バンカーに気をつけろ!

フェアウェイ中央にあるバンカーを越せれば言うことなし。2打めは、グリーン手前のラフでワンバウンドさせるつもりで打とう。



➡右にいきすぎだ。



⬅まん中が狙いめ。

HOLE 6 160Y PAR3

岩には当てないように!

高いボールでグリーン中央を狙おう。クラブ選択に迷ったら、大きいクラブを。同じ池ポチャなら、オーバーさせたほうが有利。

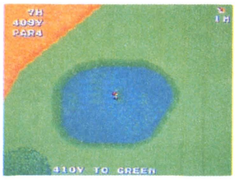


⬅なんとか1オンに成功したぞ。

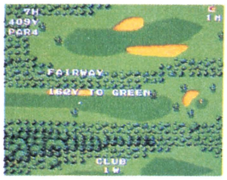
HOLE 7 409Y PAR4

風の計算には気をつけよう

フェアウェイがとても狭いホール。木とバンカーに囲まれたグリーンに2オンするのは難しい。バンカーショットに自信がある人なら、わざと入れるのもひとつの手だ。



⬆グリーンの様子。なんとか左下のほうに乗せたいね。



➡1打めは狙い通りフェアウェイのまん中にナイスオン！



⬅結局バンカーに入れてしまった。うまくピンそばに寄せよう。

HOLE 8 600Y PAR5

フェアウェイは絶対外すな

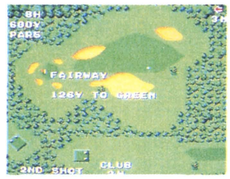
ショートホールを3つたて続けにプレイするつもりで、慎重に攻めよう。飛ばすことよりも、きちんと3オンできるようなショットの正確さが求められるホールだ。



⬆広いグリーンだから、思い切ってピンを狙っちゃおう。



➡1打めはフェアウェイをキッチリとキープ。次の目標は……。

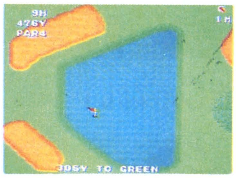


⬅2打めもどうにかフェアウェイへ。ここからなら寄せやすそうだ。

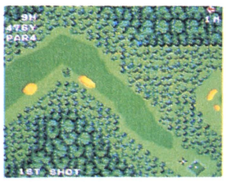
HOLE 9 476Y PAR4

風しだいでは1オンも狙える

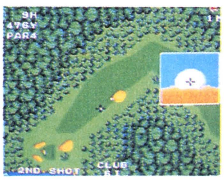
「く」の字の形をしたミドルホール。コース通りに攻めるのが順当かもしれないが、ここはひとつ林をショートカットする「攻めのゴルフ」をやってみてはいかが？



⬆グリーンの様子。まん中あたりに乗せたいところだ。



➡コース通りではなく、林をショートカットしよう。

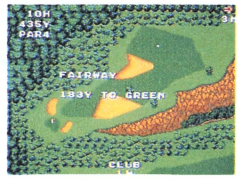


⬅おっとバンカーだ！ここからどこまで飛ばせるかなぁ。

HOLE 10 435Y PAR4

谷越えのミドルホールだ

1打めの狙い場所は、フェアウェイが広くなっているところ（バンカーの右手前）。ここからならバンカーを気にせず、まっすぐにピンを狙うことができるぞ。



⬆1打めはここを狙おう。2打めが打ちやすくなる。

寄せ上手になろう

ボールにバックスピンをかけて、ナイスオン！

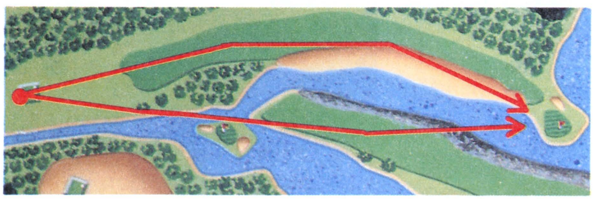




HOLE 11 570Y PAR5

隣のホールを利用すれば2オンも可能!?

➡攻め方は2通り。安全策なら上のルート。



右にゆるやかに曲がっているロングホール。隣のホールのフェアウェイを使えば2オンも可能だが、狭いグリーンを池越えで狙うには、かなりのテクニックが要求される。ここはよっぽどのことがない限り、コース通りに攻める安全策をとるべきだね。



⬆2オン2パットでも、3オン1パットでもバーディーはバーディー。これは後者ね。

HOLE 12 205Y PAR3

高いボールで攻めよう

小さなグリーンを4つのバンカーが取り囲み、さらにそのまわりを池が取り囲んでいるという、1オンさせるのがとっても難しいショートホール。バンカーに入れてもいいから、池ポチャだけは避けるようにしたい。風向きにも十分注意しよう。



➡41でとどくかな？



⬅惜しい！もう少しで1オンだったのに。

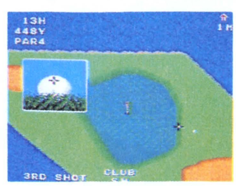
HOLE 13 448Y PAR4

2打めが勝負のホール

フェアウェイの右サイドには岩がむき出しになっていて、ここに当たると十中八九池ポチャになる。また、左サイドには2本の木があり、グリーンを狙いにくくしているので、フェアウェイ中央からやや右を狙おう。2打めは距離を合わせて！



➡1打めがいい位置に！



⬅2オンは逃したけどパーは確実だね。



➡ここのグリーンも難しそうだ。

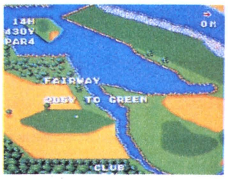
HOLE 14 430Y PAR4

ホールの半分がバンカーなのだ

ティーグラウンドからフェアウェイまで、バンカーに囲まれているミドルホール。1打めは3Wで軽くフックをかけて、何がなんでもフェアウェイをキープすること。もしもバンカーに入ってしまったら、まずフェアウェイに戻すことを考えよう。2打めも右からフックをかけて、グリーン左のバンカーに入れないように気をつけよう！



⬆フェアウェイにそって飛ぶようにフックボールを打とう。



⬆みごと、フェアウェイに乗せることができたぞ。

チップインを狙え

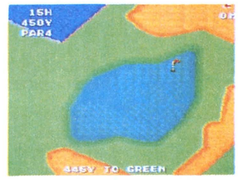


パターを使おうにも、どのくらいの強さで打てばいいかわからない。そんなときはSWでラフを飛び越せ。

HOLE 15 450Y PAR4

木には十分気をつけよう

1Wで打つと、ちょうどフェアウェイ内の木が立っているあたりでボールが止まる。うまく間を抜ければ2オンも狙える位置にくるが、そうでないと余分な回り道をするハメになるので注意。2打めが多少難しくなるが、左のバンカーの前を狙ったほうがいいかも。





⬆よしよし、ここからなら2オンを楽に狙えるぞ！

おっと池ポチャ

あらら、とどかずにウォーターハザードとは……。



HOLE 16 190Y PAR3

目指せ、1オン!?

グリーンがとても小さく、しかもまわりが池に囲まれているので、非常に難しいホールになっている。1オンさせるのは難しいので、1打めを水没バンカーに打ち込もう。そしてSWやPWのフルショットでグリーンに乗せ、パーを狙うのだ。



➡目標、水没バンカー！



⬅この距離ならPWのフルショットだ！

HOLE 17 453Y PAR4

アプローチで勝負だ!?

1打めは4つあるバンカーのまん中へ。そして2打めでグリーンへオン！……と、うまくいけばいいんだけど、グリーンは小さいし、まわりはバンカーが取り囲んでいるしでまず無理。でも2打めをきざむよりはバンカーへ打ち込んだほうがいいぞ。



➡バンカーに囲まれている。



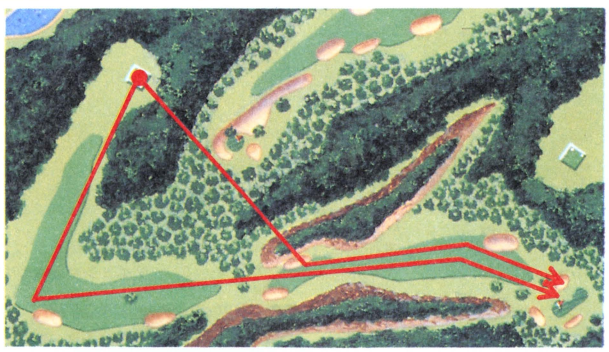
⬅1打めはみごとにフェアウェイをとらえた。

HOLE 18 600Y PAR5

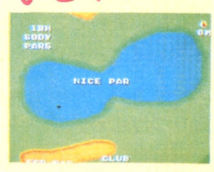
最後のホールは超難関！

コース通りに攻めていては、4オンがやっとという超ロングホール。1打めで林をショートカットし、2打めでフェアウェイをキープ。3打めでグリーン近くまで運び、4打めでピンそばへオン！　そして5打めでカップイン!!……この通りにいくよう、がんばろう！　なお、1打めは2Wか3Wを使うといいだろう。

➡OBゾーンがひしめいている18番ホール。自分のスコアに合わせて攻め方をかえよう。



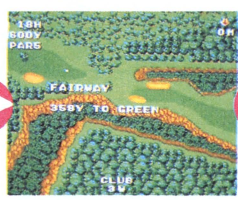
無理せずパー狙いでいこう！



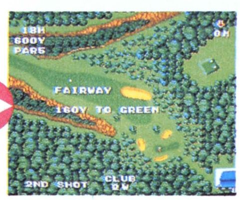
このホールはこれで十分。



⬆林越えの1打め。目標地点はフェアウェイの先端部分。



⬆ナイスショット！　さらに次なるフェアウェイを狙え！



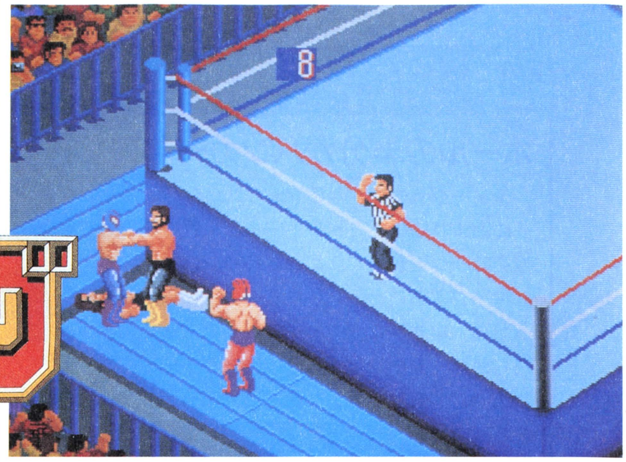
⬆はたして3オンなるか？高いボールで攻めたいね！

こうすればスコアは伸びる

※遠くへ飛ばすことだけではなく、まっすぐ飛ばすことも考えよう。※距離感を養おう。※バンカーを味方にしよう。※グリーンまわりに自信を持とう（SWを得意なクラブにしよう）。※パットも大切な1打（2オン3パットも3オン1パットも同スコア）。※ミスをしてもあきらめるな！

全16人のレスラーを徹底解剖するぞ!!

ファイヤープロレスリング® コンビネーションタッグ



ヒューマン／6月下旬発売予定／¥6,300

シングルマッチ、タッグマッチ、さらには5対5の勝ち抜き戦までできちゃう、プロレスファン待望のこのゲーム。格闘技の祭典“WWC”でチャンピオンになるのはキミだ!!



凶器攻撃だって立派な戦法だ！

試合の形式は？

シングル、タッグマッチとも、コンピュータが相手のときは、ポイント制ルールで行われる。10分間1本勝負に勝つと、その勝ち方によってポイントが与えられ、その合計点が相手のクオリファイレベル（クリアするのに必要な点数）を超えていれば次の相手と戦える。人間相手では3本勝負（先に2本取ったほうが勝ち）。また、5対5のときは無制限1本勝負による勝ち抜き戦になるぞ。



⬆右上の「02」というのがクオリファイレベル。

基本ルールはこの通り

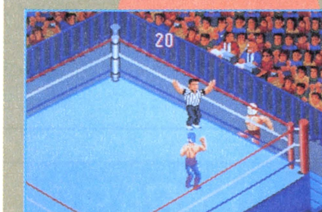
＊フォールした相手から3カウント奪えば勝ち。

＊関節技で相手をギブアップさせれば勝ち。

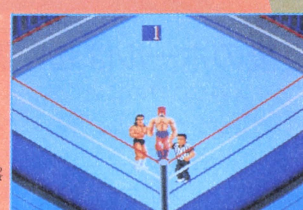
＊リングアウトは20カウントまで。

＊コーナーポストに上っていられるのは4カウントまで。5カウントまで上っていると、反則負けとなる。

＊ロープぎわでのフォールや関節技は、ロープブレイクとなる。



⬅20カウント以内に場外から戻らないと、リングアウト負けになっちゃうぞ。



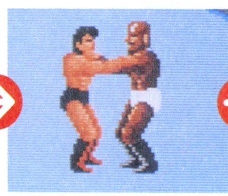
➡コーナーポストに上ると、すかさずレフェリーがやってきてカウントを始める。

ワザをかけるタイミングをつかめ！

敵と組み合ったら技をかけるワケだけど、両者が腰を落とす前にかけると成功しにくい。それどころか敵の技にかかりやすくなっちゃうので気をつけよう。



⬆相手と組み合ったところ。まだ技はしかけないように。



⬆組み合ってちょっとすると、両者が腰を落とすので……。



⬆そこに逃さず技をかけろ！タイミングが大切だ。

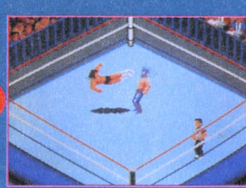
誌上実況中継

ハリケーン・力丸 VS マスカラ・イーグル

それでは本日のメインエベントの模様をお届けしよう。はたして勝つのはとっちだ!?



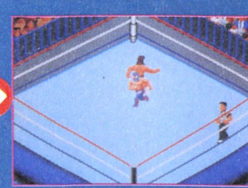
⬆力丸対イーグルの10分間1本勝負、今ゴングです！



⬆おーっと、ゴングと同時に力丸のドロップキックさく裂！



⬆だがイーグルも負けてはいない。バックドロップでお返しだ。



⬆力丸のラリアート！ おっと、イーグル、これをかわしたぁ！

リーグ戦参加選手データ・その1

キング・ファイターズ

ビクトリー・武蔵



186cm、105kg。柔道出身。ストロングプロレスが身上のレスラー。

必殺技はエンズイ斬り。だが、相手の動きを止めてからでないと失敗しやすい。腕ひしぎ逆十字やボディスラムでダメージを与えておき、エンズイ斬り、卍固めの黄金連係で決めろ。



⬆アームブリーカー。

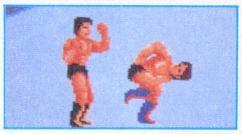


⬅必殺技だ！

冴刃 明



192cm、110kg。空手出身。妥協なきファイトが売りものの「世界の格闘王」。



⬆フライングニールキック。



⬆アキレス腱固め。

必殺技は大車輪キック（フライングニールキック）。キャプチュード、サイドスープレックスなどの投げ技でダメージを与え、アキレス腱固めにつなごう。

爆雷砲

トミー・ボンバー



193cm、113kg。アマレス出身。多彩な技を誇るテクニシャン。

必殺技はジャンピングニーパット。成功率の高い技なので、ビシビシ連発してやろう！　コブラツイストで締めあげるのも効果的だ。



⬇ジャンピングニーパット。



⬆ダブルアームスープレックス。

サンダー・龍



185cm、105kg。相撲出身。打たれ強さでは定評がある雷鳴戦士。

必殺技はパワーボム。ただし、このゲームではそのまま押さえ込めないので、卍固めや四の字固めといった関節技へのつなぎに使うといいだろう。ラリアートやエンズイ斬り、ジャーマンスープレックスホールドといった大技をたくさん使えるのも魅力的。



⬆チョップ。



⬆パワーボム。

ミッドナイト・レボリューション

ハリケーン・力丸

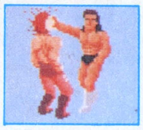


185cm、110kg。アマレス出身。攻撃時の爆発力には定評がある。



⬆サソリ固め。

必殺技はサソリ固め。ラリアートやショルダータックルで敵を倒したら、すぐにかけたい。走り込んでのラリアートは敵との軸線を合わせにくい。慣れるまではタックル中心でいこう。



⬆ラリアート。

ゾンビ・マサ



190cm、115kg。アマレス出身。「不死身の怪物」の異名を持つレスラー。

必殺技はバックドロップ。しかし力丸同様サソリ固めが使えるので、こちらの方が重宝するだろう。ボディスラム→サソリ固めを繰り返しているだけでも勝てるのだ。逆さ押さえ込みというめずらしい技も使えるぞ。



⬆サソリ固め。



⬆バックドロップ。

デビル・パイレーツ

パイレーツ1号



190cm、120kg。正体不明のマスクマン。かなりの実力者という声も。

必殺技は凶器攻撃。これで流血させれば敵は体力の回復が遅くなるので、かなり有利になる。また、使える技も豊富なので、凶器を使わないクリーンなファイトだけでも十分対抗することができるのだ。



⬅反則技（急所ゲリ）。



⬅アトミックドロップ。

パイレーツ2号



192cm、122kg。正体不明。ラフだけでなく、高度な技も使いこなせる。



⬆スリーパーホールド。

必殺技は1号と同じ凶器攻撃。鉄柱や凶器を使って敵を流血させたら、スリーパーホールド、コブラツイストといった関節技で締めあげ、スタミナを奪おう。そのままギブアップさせるのも難しくはないぞ。

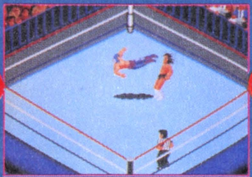


⬅ハンマースルー（鉄柱攻撃）。

場外乱闘だあっ！



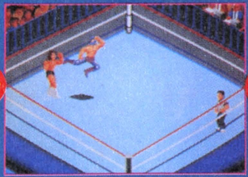
⬆そして逆にコブラツイストできり返す！　力丸これは苦しい。



⬆さらにドロップキック！　このあと、戦闘は場外へ……。



⬆ここで逆襲に出たのは力丸だ。放送席の前でパイルドライバー。



⬆イーグルのローリングソバットをかわして……。



⬆力丸の垂直落下式バックドロップだぁ！

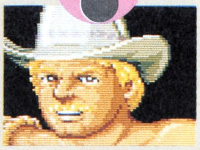
出た出た出たあ！

次ページへ続く

リーグ戦参加選手データ・その2

バイオレンス・モンスターズ

スター・バイソン



200cm、150kg。アメフト出身。「リングの猛牛」と呼ばれている。

必殺技はラリアート。ボディスラムやシュミット式バックブリーカー（背骨折り）からのスリーパーホールド攻撃が有効。ギブアップを奪うには、ラリアートなどで十分に痛めつけてからのサーフボード（波乗り固め）がおススメ。



⬆背骨折り。



⬆ラリアート。

ビッグ・ザ・グレートブル



201cm、145kg。アメフト出身。緻密に計算されたファイトが売りもの。

必殺技はギロチンドロップ。フライングニードロップもそうだけど、コーナーポストに上るのにけっこう時間がかかるから、敵を相当痛めつけてから使うように。自爆するのはヤだもんね。



⬆ドロップキック。



⬆ギロチンドロップ。

ディメンション・エクスプレス

マスカラ・コンドル

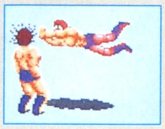


180cm、100kg。まるで重力がなくなったかのような空中殺法が得意。

必殺技はフライングクロスチョップ。しかし、かわされることも多いので、はじめのうちは無理に使わないほうが無難。ローリングソバットやジャンピングニーパッドなど、はずれても立っていられる技で攻めよう。



⬆ソバット。



⬆Fクロスチョップ。

マスカラ・イーグル



180cm、102kg。コンドル同様、空中殺法が得意なメキシコ人レスラー。

必殺技はこちらもフライングクロスチョップ。技を出すタイミングに慣れてきたら、アームホイップで敵を場外に落とし、リングに上がってくる瞬間を狙ってしかけてみよう。



⬆ニードロップ



⬆プランチャー。

クレイジー・バーバリアンズ

ブラッディー・アレン



192cm、120kg。柔道出身。反則もするが、正統派レスリングもこなせる。

必殺技はヘッドバット。わりと成功しやすく、しかも敵を流血させることができるというおいしい技。倒れた敵を起こして、連続してたたき込もう。



⬆ヘッドバット。



⬆逆さ押さえ込み。

マッド・タイガー



190cm、115kg。インドレスリング出身。「血に飢えた虎」の異名を持つ。

必殺技はコブラクロー。立ったままかけるものと、ダウンしている敵に馬乗りになってかけるものの2通りがある。また、凶器攻撃やかみつき攻撃もあるので、敵は流血をまぬがれないだろう。



⬆かみつき攻撃。



⬆コブラクロー。

アーバン・ブラスターズ

ナイト・ブラスター



190cm、120kg。元暴走族。きたえ抜かれた体は、まさに凶器そのもの。

必殺技はフライングラリアート。威力も大きいが、はずれるとダウンしてしまうので注意が必要。リフトスラムやアルゼンチンバックブリーカー（背骨折り）といった大技が比較的簡単に出せるので、これらだけでギブアップを奪うことも可能だ。



⬆背骨折り。



⬆Fラリアート。

アイアン・ブラスター



203cm、152kg。元暴走族。大きな体をフルに生かしたパワー殺法が得意。

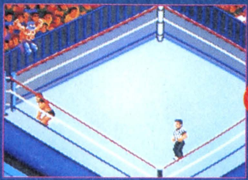
必殺技はリフトスラム。簡単にかけることができ、しかも相手をダウンさせられるので、技の組み立てが非常にやりやすくなる。ある程度ダメージを与えたら、アルゼンチンバックブリーカーかスリーパーホールドでギブアップを奪おう。



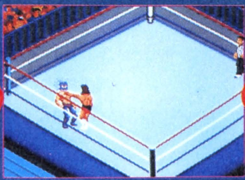
⬆タックル。



⬆リフトアップ



⬆イーグルのフライングニードロップ！　が、おしくも自爆！

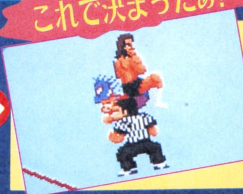


⬆そこにすかさず力丸の左腕からのラリアートがヒット！



⬆なおもフラフラのイーグルをショルダータックルで倒し……。

これで決まったぁ！



⬆サソリ固めがガッチリと決まったぁ!!　ここでギブアップ！



⬆2分18秒、サソリ固めで力丸がイーグルを破った試合でした。

キミも左のハガキを使って参加しよう！

The Lord of The Crystal

水晶の王者

読者参加 MAIL PRG

第6回 少年王ガザル・ディオール

いよいよ第1グループの最終行動。そろそろ取るべき最善の行動の予想がついた人も多いんじゃないかな。これまでにポイントを得た人はもちろん、まだ0ポイントの人も、大逆転を夢見てがんばれ！　まずはおなじみ、ゼラじいさんの話を聞こう。



ゲームデザイン：遊演体
シナリオ：小泉雅也
イラスト：中村博文

第6回 少年王ガザル・ディオール

少年盗賊マールがファラノウムに着いたとき、少年王ガザルは立ち上がる——

「ファライゾンの王座が空位の世界では、離れエルフの女王リメラレノンの氷宮は、厚い雪の下に姿を消してしまったわけじゃ。同じころ、これから話すファライゾンの王座に少年王ガザルがついている世界のほうでも氷宮が雪の下に姿を消しておる。今まで話したのと同じように草原のエルフ乙女レミリナファレンが説得に向かったからじゃ。ただし、こっちの世界ではマール・マクマールは行かなかったことになっておる」

ゼラじいさんは、膨大につまった物語の倉庫を探っているようだった。「レミナファレンとともに氷宮に向かったのは、5人のエルフ魔法使いと1人の人間、イーヴォ祭司であったと伝えられておる。アーシェス・ネイ、エリクシル・クォドリリオン、エミュー・サリナス、サー・フュー、シャノン・メール、それから祭司のベーコン。全部で7人じゃ」

「でも、レミリナファレンって草原を離れられないんじゃなかったの？」

「うむ。レミリナファレンは妖精でありながら人間に恋をし、その想い人ラノイル・サーフルが草原で命果てたために、自分自身に草原を離れないという宿命を課したのじゃ。とはいえ、少年王をめぐる一連の事態はもとをただせばレミリナファレンがリメラレノンに魔法の水晶〝ラオラレナンの涙〟を渡したことに端を発しておる。レミリナファレンにはなんとかせねばならん責任があった。

妖精は人間と違って誰の支配も受けん。自らの責任は自らでとる。そのために自身に大きな宿命を課すことがあるんじゃ。〈大戦〉で、黒の神デュール側に味方した女王リメラレノンら離れエルフたちが、永遠の冬の土地に永遠の悲しみに満たされた氷宮をつくって、そこに引きこもったのも、そうした自らに課した宿命の1つなんじゃ。しかしその氷宮も姿を消した。離れエルフは永遠に帰ってはこない」



6章 1 ラムザスの結束

ドワーフ戦士ジョージ・エスガーが2人の鬼を引き連れてラムザスの街に現れた。今度は縛り上げるようなことはしていない。ともに旧エンダルノウムの偵察に赴いて、補給のためにもどったのだった。ひと足先にラムザスにもどっていたフィロスト・ラトスが迎えてくれた。ドワーフと鬼という奇妙な取り合わせの4人が人通りの多い道を行く。

「無事でなによりだ」とラトス。

「旧エンダルノウムに入ることはほとんど不可能だ。なかで何が起こっているのか、まるでわからん。食糧を調達したらもう一度行ってみるがたぶんムダだろう」

エスガーはドワーフ語で答えた。

「こっちはかなり物騒だ。ヴァレイ・ボルタックという商人が中心になって、少年王の軍馬調達を妨害しているが、むこうも力づくになってきている。ここんところ、その用心棒に精を出している」

「こいつらも用心棒にしてやってくれ。レイジとルークだ。旧エンダルノウムにこれ以上張りついてもしかたないからな。まだ少年王を妨害しているほうがましだろう」

「しかし妙な世の中になったもんだ。ディ・バウセルだの、ドミニヴだのと名乗る鬼たちがやっぱり仲間にいるが、今までこんなことは考えられなかった」

そういいながらラトスは視線を2人の鬼に向けた。あまり好意のある視線ではない。

「それだけ、ユルセルームに変なことが起こってるってわけだ。あのマールってやつはどうした」

「ボルタックのところに現れて、ル・カインとフレーリヒってやつらを連れてファラノウムに発った。かなりの人数がファラノウムに向かっているはずだ」

ボルタックの店に着いた。なかに入ると、ユルセルーム史上まれにみる光景が展開している。人間、妖精、ドワーフ、鬼、さまざまな種族が狭い部屋にたむろしている。全員が全員、ユルセルームを救おうと志を1つにしているのだ。

「ボルタックさん、ジョージ・エスガーだ」

ラトスが紹介した。

「お話はうかがってました。旧エンダルノウムに行っていたんだそうですね。わたしにできることがあれば何なりとおっしゃってください」ボルタックは信じられないほど流暢にドワーフ語を話した。ラムザスの街には交易に訪れるドワーフが多いとはいえ、かなりの語学力である。

「すさまじいメンツだな」

「ええ。種族も信仰も超えた結束ですよ。このような力が集まればユルセルームは安泰です。人間も妖精もドワーフも、鬼族にしてもユルセルームが存続してこそですからね」

エスガーは力強くうなずいた。
「食糧をたのむ。ムダだとは思うがもう少し旧エンダルノウムを探ってみる」

ボルタックらの軍馬調達の妨害はかなりの成果をあげたけれども、ファライゾン軍の軍備は十分なもので、その行動を完全に封じるにはほど遠いものであった。少年王の決断を揺るがせることはできなかった。

6章　2
ファラノウムにて

「マグナス長老」
「なんだ」
ヘリアの長老、イルファル・マグナスは書き物の手を休めて顔をあげた。
「会議に現れたマール・マクマールと名乗る少年が来ております」
「来たか。今度はずいぶんと殊勝な登場じゃな。ここへ通せ」
「はっ？」
「かまわんから、ここへ」
「はい……」
マール・マクマールはイルファル・マグナスの私室へ通された。
「長老さま、お願いがあります。ファライゾンの水龍の守りを一時、解いてください」
イルファル・マグナスは黙って少年盗賊を見つめ続けた。
「意志ある者のたちのすべての志を集めなければなりません」
「わかった。……少年盗賊よ、ルーデルファーンの奇跡は到来するのか？」
「大丈夫です。もはや流れは決しています」
「ユルセルームは回復するんじゃな」
マールは真剣な表情で大きくうなずいた。顔をあげると、明るい無邪気な笑顔にかわっていた。「ありがとう、長老さま」

ユルセルーム最古の都市ファラノウムに小さな混乱が広がっていた。少年王ガザル・ディオールがユルセルーム全土に発した傭兵を募るという通達が効を奏した結果、無骨な戦士たちが集まってきて、優雅なファラノウムの街なみの雰囲気を損ねるようになっていた。最近では街のあちこちでケンカが絶えなかった。信じられないことではあったが、噂ではデュールの神を信仰する者まで都に入りこんでいるということだった。
もちろん、ファラノウムの治安の維持は完璧だ。この程度のことが大きな混乱に結びつくことはない。とはいえ、〈大戦〉のときでさえデュール派の軍を寄せつけなかったはずのファラノウムに、デュールを信仰する者が少数とはいえ侵入してしまったらしいということは市民の心に暗い影を落としていた。
傭兵を志願する者たちの審査は薄緑の月の第1日から1週間にわたって行われた。その結果、500人もが傭兵として採用されることになった。
第15日には大規模な観閲式が予定され、それが終了次第、進軍の日程が発表されるとのことだった。

少年盗賊マール・マクマールはル・カインとフレーリヒという2人のドワーフ戦士をともなって、ファライゾンに現れ、下町に潜んでいた。やがてマール・マクマールを追っていたらしい妖精たち、魔法使いのミュア・プレザントとイーヴォ祭司イリス、同じくフィリス、そして人間のイーヴォ祭司リステスが仲間に加わった。
「観閲式の当日、傭兵たちにまぎれこんで少年王とご対面しようと思ってる。今のうちにちょっと下見をしたい。カインとフレーリヒなら戦士だからそれほど怪しまれないと思うんだ。宮城までつき合ってくれ」
マールは着実に準備をすすめていった。



6章　3
観閲式前日

イリス・エル・ワィゼはローブを目深に引きおろし、門衛たちのほうに歩み寄った。
「何者だ！」威嚇の口調で誰何された。
「イリス・エル・ワィゼ。イーヴォに仕える者」ゆっくりとローブを引きあげる。
「こっちにもいるよ！」元気のいいマール・マクマールの声が響いた。門衛の視線がはねあがって、声のほうに注がれる。
マールの横に立っていたミュアが門衛の1人の視線をとらえて眠りの魔法を放った。すかさずイリスは、眠り薬をしみこませた布を残りの門衛の口元に押しつけた。
「大成功！」と小さく歓声をあげてマールが門扉に駆け寄った。目的地は傭兵宿舎。
「傭兵隊長のグロム・デイードは！」
宿舎に飛び込むやマールが大声で叫んだ。
「大声を出すな。聞こえているぞ」
「デイード、夜明けまでかくまってくれ」

「おまえにのせられて、ここまで来たんだ。今さら断る筋合いもない」
「それから頼んでおきたいんだけど、どんなことがあっても傭兵たちに反乱を起こさせないでほしい。決着をあせって少年王を殺すようなことになってはマズいからね」
　そのとき、「マール！」と叫びながら祭司リステスが部屋に飛び込んできた。「マール、フィリスの姿が見えない」
　マールは肩をすくめた。今までの真剣な調子から一転して、いつもの口調にもどっている。「そういえば、ずっとガザルに会いたがってる様子だったね。大丈夫だよ。そんなにヘマはしないと思うよ」
　リステスはマールがあまりに気楽にかまえているのにあっけにとられてしまった。

　フィリス・レア・フィレスは妖精特有の鋭い直感力に導かれるまま、少年王の寝室に外に面した窓から入りこんだ。窓の錠は簡単な魔法で開けることができた。
「何者だ」落ち着いた、しかし非常に若い声が寝台のほうから響いた。ガザルは半妖精である。感覚は人間よりもはるかに鋭い。
「フィリス・レア・フィレス。イーヴォに仕える祭司です」
「よくここまでたどりついたな。この少年王になんの用だ」夜の闇のなかでも彼はしっかりとフィリスを見すえている。
「ファライゾンの王座を退いていただくよう進言にまいりました」
「なぜだ。理由を聞こう」
「あなたのファライゾン王位継承は黒の神デュールの企みの一部なのです。あなたの継承によってユルセルームは大きな歪みをかかえることとなりました。このままではあなたはその歪みとともに排除されることになるでしょう。そうはなってほしくないのです」
「王に命を下すことができるのはその王自身だ。おまえでもなければ、デュールでもない。ひとたび王となったからには王でありつづけなければならない」
　フィリスは少年王の表情にまさしく王の決意を読み取った。黙って引き下がるしかなかった。「ご決断をまげることはできないようですね。わかりました」
「無事に宮城外に逃れられるよう祈っている。わたしのことは心配無用だ」

6章　4

少年王と少年盗賊

　ファライゾン軍はユルセルーム随一の士気をほこり、その点でこそ最強の軍隊であり、本来、当人の志ではない徴用や傭兵とは無縁なはずであった。慣習を破って軍備の強化をおしすすめたのは、もちろん少年王ガザル・ディオールである。西の軍事国家ストラディウムから優秀な士官を呼び寄せ、ファライゾン軍はまったく新しく生まれ変わっていた。
　少年王ガザル・ディオールが、今回の進軍のために新調された華麗な軍服に身をかためて姿を見せた。雄壮な、というよりも、壮大な大地を想いおこさせる主題の軍楽が奏される。少年王が位置につくと同時に、兵たちに敬礼の号令がとぶ。兵たちの敬礼は動作というよりも、広場を揺るがす音響となって少年王のもとに届いた。
　次の瞬間、広場には予期しないどよめきがわきおこった。1つの人影が壁をつたい登って王の謁見台に近づいていた。遠目にはいったいどうやって壁を登っているのか見当もつかなかったが、人影はするすると上昇していた。なにごとかと対応に窮しているうちに、謁見台の欄干に手がかかり、一瞬ののちには少年盗賊マール・マクマールが謁見台の上に姿を現した。
「少年王ザルガ・ディオール、やっと会えたな！」
　少年王は背後から進み出ようとする近衛兵たちを腕をあげて制した。
「いい度胸をしているな。ここまで来たはいいが逃げられるかな」
「手は回してあるさ。別に捕まりに来たわけじゃない。おれは盗賊のマール・マクマール。いろんな事情で、あんたの持っている魔法の水晶〝ラオラレナンの涙〟に用があるんだ」
「盗もうというのか」
「まあそんなところさ」
「わざわざそんなことを言いに来たのか」
ガザル・ディオールはマールから寸秒たりとも視線をはずさずに自分の胸もとを探った。首から下げられた〝ラオラレナンの涙〟を取り出して、掲げてみせた。「これがほしいのか。盗れるものなら盗ってみるがいい」
　不敵な挑戦の視線を正面から受け止めて、マールの表情は笑顔になった。どこか気楽そうなところのある笑顔だ。
「今はまだいらない。しかるべきとき、しかるべきところで」
　マールは欄干に手をかけると一気に飛び越えた。そして……彼の姿は消えた。



　マール・マクマールは脱出のためにミュアたちがおさえていた北門に無事に姿を見せた。すべては予定どおり進行し、マールたちはファラノウムの都を急いで逃れた。
　1週間後、おおかたの予想どおり、ファライゾン軍は旧エンダルノウムに向けて進軍を開始した。　〈6章おわり〉

今月の行動

〈少年王ガザル・ディオールがファライゾンの王座についている世界〉を舞台とした第1グループの行動もいよいよ最後の行動となった。次のページを見ればわかるとおり、現在の最高得点は1500点じゃ。なんとか、それを超えるようがんばってほしい。

うむ、行動選択肢表を見て考えてもらうわけじゃが、最後ということもあって、どういう目的で行動するかが重要になってくる。つまり、「マール・マクマールと協力するのか、しないのか」、「少年王ガザルを倒そうとするのか、しないのか」などじゃな。

今回の行動のスタート地点はキャラクターによって、かなり違ってくる。ある者はファラノウムにおるじゃろうし、ラムザスの街にいる者もおる。旧エンダルノウムに迫っている者もおるし、なかには第1行動のころに傷ついて、ナーハンの街あたりで静養していた者もおるかもしれん。ともかくじゃ、いつのころかに少年盗賊マール・マクマールがいろいろ話しまくっていたことを耳にしたことがあって、決着の時が迫ったと感じて最後の行動を起こすわけじゃな。というわけでじゃ、まだランキング表に登録されていないキャラクターのスタート地点は、選んだ行動によって自動的にいちばん都合がいい地点に設定されるんじゃ。

キャラクターは全部で10種類の行動をとることができる。行動選択肢表に書かれている1番から9番までと、0番の行動じゃ。0番というのは「特になにもしない」ということになるんじゃ。

この10種類のなかから3つを選ぶことができる。3つを選ぶにあたっては組み合わせをよく考えなければならん。たとえば旧エンダルノウムに向かうという7番とか8番の行動と、ファライゾンから旧エンダルノウムに移動している軍と関係した5番や6番を同時に行うことは無理じゃろうな。

それからじゃ、ランキング表にまだ登録されていないキャラクターは、行動のスタート地点が自動的にいちばん良いところに決定されるが、すでに登録されたキャラクターは自分のスタート地点を考慮せねばならん。ファライゾン軍の傭兵になった者が旧エンダルノウムに駆けつけるのはむずかしいじゃろうな。

行動の選択肢

1. 少年盗賊マール・マクマールを信じて、行動をともにする。
2. 少年盗賊マール・マクマールの行動を徹底して妨害する。
3. できるだけ早く少年王ガザル・ディオールに会い、進軍をやめるよう説得する。
4. マールよりも先に、少年王から〝ラオラレナンの涙〟を奪う。
5. 少年王ガザル・ディオールの暗殺をはかる。
6. ファライゾン軍傭兵部隊で反乱を企てる。
7. ファライゾン軍の進軍を妨害するために、旧エンダルノウムに急行する。
8. あらゆる手をつくして旧エンダルノウムに侵入する。
9. 少年王のものとは別の〝ラオラレナンの涙〟があると確信して、探しに行く。



3つの行動の組み合わせが重要じゃ。よく考えて決めるように。

行動も大事じゃが、それ以上に種族、信仰する神、職業の組み合わせが大きく影響する。そこらへんは61ページでマール・マクマールが説明しておるから、それをよく読んで決めるのじゃ。そのページにはハガキの記入例もあるから、それにしたがって記入するように。例では「ペスタ・ラ・ノルドゥウム」という人間で黒の神デュールを信仰する魔法使いが、3番の行動だけをとるとなっておる。

3つの行動は1－2－3の順番でも3－1－2でも3－2－1でも同じ結果になる。また、3－0－0と3－3－3も同じじゃ。

おぬしの選んだ行動が成功すれば、その成功の度合いに応じた得点が与えられる。失敗ならば0点じゃ。1点でも得点がとれれば、そのキャラクターはユルセルームの歴史に記憶されて、次のページのようにランキング表に登録されることになる。

ランキング表に載らなかったキャラクターは歴史に埋もれた無名の人びとの1人というわけで、まあ、死んだと解釈してもよい。死んだとは限らんがの。今、ランキングされていないからといってあきらめる必要はない。1回だけの得点でも上位に食い込む可能性は十分にある。

すでに登録されているキャラクターが今月の行動でふたたび得点できれば、その得点が今持っている得点に加算されるわけじゃ。それだけ順位もあがっていくはずじゃな。

再挑戦をする者は、前回と同じキャラクター名、種族、職業でもかまわん。変えてしまってもよい。

それと、ハガキの「おたよりコーナー」にキャラクターのイメージを書いてくれると助かる。文章でもイラストでもいいからの。

ハガキのしめきりは5月の15日じゃ。あまり余裕がないから、遅れんよう注意してくれ。1人でも多くの人の参加を待っておるぞ！

「水晶の王者」第4回結果発表（第1グループ／第2行動）

4月号で募集した第1グループの第2行動の結果発表じゃぞ。最初に発表した50名に加えて67名、全部で第117位までじゃ。おぬしのキャラクターの名まえはあったかの。

まず、6番の行動じゃ。わしの話をよぉーく聞いておればわかるはずじゃが、ドワーフ戦士のカルニケルが陽炎に巻きこまれてはまずいと言っておる。戦士のカンは信じるべきじゃ。マールも陽炎を通りぬけられるのは自分だけだと言っておる。残念じゃが、陽炎に入ってもどった者は誰もおらんかった。

多くのキャラクターが一堂に会すると思われる行動は1番と2番じゃ。それぞれに成功した者はランキング表に記号をつけることで区別してある。ファラノウムとラムザスの街はかなりにぎやかなようじゃ。

レミリナファレンやリメラレノンについて調べて成功すれば、それぞれの得点が与えられておる。調べた内容については来月号でみなに話すつもりじゃ。ん？ それでは行動に失敗した者にもわかってしまう、とな。まあいいではないか。話して減るものでもない。

第101位のドワーフ戦士キスクは女王リメラレノンに会おうと氷宮まで行ったが、永遠の悲しみに中へ入ることをはばまれ得点は低かった。ほかに8番を選んだ者は、別の行動にヒマをとられたり途中で倒れたりで氷宮にたどりつくこともできんかったんじゃ。

さてと、ここで途中から参加しておる者のために、もう一度、最後までの予定を記しておこうの。

今月号・第1グループ最終行動
4月号の行動結果発表
7月号・第2グループ最終行動
5月号の行動結果発表
8月号・もう行動はできない
今月号の行動結果発表
9月号・もう行動はできない
来月号の行動結果発表

という具合じゃ。ここのページで発表しておるのが、4月号で募集したハガキでの行動の結果。今月号の折り込みハガキで送ってもらった行動の結果は8月号で発表され、そのあとの行動はない。

今月のランキング表に登録されておるキャラクターが「第1グループ」、来月のランキ

今月の順位

順位	得点	登録番号	本名	キャラクター名		種族	職業
1	1500	677	◇穴沢誠雄	○グロム・デイード	＊	ドワーフ	戦士
2	1399	692	◇小林　泉	○イリス・アルメイア・ティタス		人間	戦士
2	1399	666	◇米田弘樹	○ロル・エンシェント		人間	戦士
2	1399	662	◇湯田宗記	○アスティー・ファーゲ		人間	戦士
2	1399	661	◇広長浩子	○ジェイ・シャディス		人間	戦士
2	1399	656	◇山田弥生	○ウィッチ・マリア		人間	戦士
7	1307	663	◇岡嶋太地	○エルム・リーナ		人間	戦士
8	1215	723	◇大高大亮	○イアローク・キルラート		人間	戦士
8	1215	702	◇永田浩司	○バドー・リュクス		人間	戦士
10	1167	685	◇満喜英男	△ディ・バウセル	＊	鬼	戦士
10	1167	669	◇西丸真央	△ドミニヴ	＊	鬼	戦士
12	915	631	須賀昭教	ジョージ・エスガー	＊	ドワーフ	戦士
13	900	691	◇池谷昌紀	△ヴァレイ・ボルタック	＊	人間	商人
14	809	724	◇宮本玲仁	△レイジ・ミヤモト	＊	鬼	戦士
14	809	672	◇松原健児	△ルーク・リンダー	＊	鬼	戦士
16	793	644	本多ゆみ子	アーシェス・ネイ	＊	妖精	魔法使い
17	706	679	◇田中圭二	△フィロスト・ラトス	＊	ドワーフ	戦士
18	699	637	浦田　久	○チャルフ・ドンド		ドワーフ	戦士
19	685	721	◇寺門竜哉	△オーラン・ヘイスト		人間	戦士
19	685	683	◇青木安曇	△レイト・ファルクォーム		人間	戦士
21	675	634	横関隆治	○マイキー・フロント		ハーフリング	戦士
22	674	738	◇山辺邦雄	○アフランシャス・ハリ		人間	戦士
23	667	652	谷野　寛	デンパチ		鬼	戦士
24	654	727	◇永井　敏	○アウセ・マーク		ハーフリング	戦士
24	654	712	◇宮原大典	○ファルクーファルキュラム		ハーフリング	戦士
24	654	709	◇桔川恭介	○イーノ・アッバーブ		ハーフリング	戦士
24	654	707	◇武井　類	○バルディック・ガメリスト		鬼	戦士
28	590	743	◇宮崎直正	○アーモンド・ガスパー		ドワーフ	戦士
28	590	734	◇早坂誠治	○レジェンド・ダイアモンズ		ドワーフ	戦士
28	590	658	◇長坂江美	○リオン・ガスミール		ドワーフ	戦士
31	575	671	◇山内俊太郎	ピッコロ・マ・グレート		鬼	戦士
32	474	652	吉野邦彦	カルニケル・フェイソン		ドワーフ	戦士
33	453	626	佐藤健治	グレン・マーカス		妖精	魔法使い
34	432	670	◇潮見茉莉	フィリス・レア・フィレス	＊	妖精	祭司
35	423	637	加々谷修	タブー・カガヤン		妖精	魔法使い
36	414	636	佐藤伸幸	ダーク・シュナイダー・グライント		妖精	魔法使い
37	406	634	柏木裕史	ロイ・フォッカー		ドワーフ	戦士
38	403	687	◇菅生道男	エリクシル・クォドリリオン	＊	妖精	魔法使い
38	403	669	◇長瀬加奈子	エミュー・サリナス	＊	妖精	魔法使い
40	400	671	◇平原智実	サー・フュー	＊	妖精	魔法使い
41	335	648	佐山高一	アウロ・ポーロ		妖精	魔法使い
41	335	632	小野美子	サーフィール・アーシュヴィン		妖精	魔法使い
41	335	625	山田美保子	ユナ・アライア		妖精	魔法使い
44	324	736	◇高木洋文	△キャディ・オースチン		人間	商人
45	319	715	◇宮野健治	イリス・エル・リィゼ	＊	妖精	祭司
46	311	719	◇森下敏勝	△スィーム・ピュア・サクセスフル		人間	戦士
46	311	683	◇佐藤哲也	△マーブレット・マーブル		人間	戦士
48	304	640	中満貴裕	レイサー・コルキート		妖精	魔法使い
49	294	659	斉藤昌興	△アユナル・イッヒ		妖精	祭司
50	292	730	◇米盛章弘	△ラシードウッディーン		妖精	祭司
51	273	709	◇熊谷隆弘	ミュア・プレザント	＊	妖精	魔法使い
52	271	739	◇深江裕忠	○ロック・アナサクト・ハーク		人間	戦士
52	271	733	◇浜野実樹也	○カイアス・ターティム		人間	戦士
54	252	720	◇和田真人	△パーン		人間	戦士
55	241	636	滝原康夫	リッキー・ウィルク		人間	戦士
56	239	682	◇橋本裕史	△ロナン・レンヌ		ハーフリング	戦士
57	238	629	星野大樹	チッタ		ハーフリング	吟遊詩人
58	237	646	藤木　亮	カルバ・リュウキ		人間	吟遊詩人

ング表のキャラクターが「第2グループ」となっておる。この2つのグループはそれぞれ別の世界に属しておる。1つの世界が今月みなに話した〈ファライゾンの王座に少年王ガザル・ディオールがついている世界〉、もう一方が〈ファライゾンの王座に誰もついてない世界〉じゃ。

ランキング表に登録された読者は、運命数と行動は変えられるが、キャラクター名、種族、神、職業、暗証コードを変えることができん。種族、神、職業の代わりにランキング表の3ケタの登録番号を記入するんじゃ。登録番号を使わんかったり暗証コードを間違えたりすると、ランキング表の得点に新しい得点が足されないから注意が必要じゃ。

ランキング表上位10位以内の者には、第1グループと第2グループのそれぞれに「おたのしみ福袋」を用意しておる。今月が最終行動じゃが逆転も不可能ではない。61ページのキャラクターの作りかたをよく見て、はじめての者も遠慮せず参加してくれ。

みんなのハガキを待っておるぞ！

◇：今回、はじめて登録された参加者　○：ファライゾン軍傭兵部隊に入隊したキャラクター
△：ラムザスの街で軍馬調達を妨害しているキャラクター　＊：ストーリーに名まえが登場するキャラクター

59	218	674	◇中村真貴	ティンテ・レアメーム・リステス	＊	人間	祭司
60	205	644	小谷拓司	リバプリオス・フォン・シルビア		ハーフリング	吟遊詩人
60	205	634	柳井一生	オスカー・ラック・グッド		ハーフリング	吟遊詩人
62	201	742	◇松崎紀弘	ミーシャ		人間	戦士
62	201	735	◇安原久人	ティルター・パーン		人間	戦士
62	201	690	◇横堀公一	フォッグ・ブリーズ		人間	戦士
65	192	711	◇山田正一	シャノン・メール	＊	妖精	魔法使い
66	179	732	◇高嶋　聖	○フェアラニム・カルソン		人間	戦士
66	179	717	◇坂本陽祐	○ディクソール・ド・オルドレス		人間	戦士
68	176	652	江澤茂治	タルカス・ラルファスト		妖精	祭司
69	172	682	◇榊原紀之	ロジャー・ベーコン	＊	人間	祭司
70	170	741	◇福住正明	ル・カイン	＊	ドワーフ	戦士
70	170	740	◇片山貴博	ギュンター・フレーリヒ	＊	ドワーフ	戦士
72	163	646	佐藤昌幸	△アルファ・アラン		妖精	魔法使い
73	154	668	秋葉哲哉	アウレリアス・アストラル		人間	祭司
74	142	625	水野康弘	ファン・ナーミディア		妖精	魔法使い
75	138	731	◇斉藤日出男	ブレス・ブラント		人間	魔法使い
76	137	659	寺本陽一	ウィザー・ドルフ・ヨーイチ		妖精	魔法使い
76	137	610	西村隆博	ユリウス・ロフ		妖精	魔法使い
78	131	657	黒川昌昭	ディードリット		妖精	吟遊詩人
79	124	641	黒田光洋	△トム・ボンバディル		ドワーフ	戦士
80	122	660	川崎昭博	リルネ・ノ・ノウベ		妖精	吟遊詩人
81	113	634	堀内　聡	サキール・ホーン		ドワーフ	戦士
82	106	656	小野靖彦	ラシュテンド・ジファニン		鬼	戦士
83	103	744	◇大前勝弘	モルモロ		鬼	戦士
84	97	655	佐々木輝彰	ファルケノ・ヒューン		妖精	魔法使い
84	97	647	土屋　剛	ダーク・シュナイダードラゴン		妖精	魔法使い
84	97	629	千坂昌弘	ディガール・ダグマトック		ドワーフ	職人
87	96	663	黒田　悟	ウィザード・クロダクン		妖精	魔法使い
87	96	649	篠原圭介	デビル・スイーパー		妖精	魔法使い
89	94	708	◇間宮　崇	ライ・ディードルシャモン・ティー		人間	祭司
90	84	737	◇佐藤典孝	ギル・バルドス		人間	祭司
90	84	712	◇山辺　孝	ラドウ・シャッハル		人間	祭司
92	82	708	◇高橋智則	ファイゼル・ウィード		人間	吟遊詩人
93	75	644	古川　豊	ジージス・ハイザー		妖精	魔法使い
93	75	630	岡田幸子	ルディ・マーチ		妖精	魔法使い
93	75	628	川崎なお子	シー・エルナ		妖精	魔法使い
93	75	618	吉田美登里	スーベニー・ホシューリア		妖精	魔法使い
97	71	619	長野哉子	カイエ・ロンサール		妖精	魔法使い
98	68	713	◇梨本寛孝	ミドネスティント・ラ・クライ		人間	吟遊詩人
98	68	690	◇斉藤陽介	△ダーマ・ヨ・ダーマ		鬼	戦士
100	65	670	小山和闘志	ビルボ・バギンズ		妖精	祭司
101	64	694	◇樋口貴之	ミハエル・キスク		ドワーフ	戦士
102	47	728	◇松島秀明	マイト・アース		妖精	吟遊詩人
102	47	708	◇藤本孝博	リューイーソー		妖精	吟遊詩人
102	47	643	鈴木浩幸	○スライム・ナイト		人間	戦士
105	46	722	◇鈴木勝也	カーマイン・フレディ		妖精	魔法使い
106	37	674	◇高橋和也	○デストロイド・モンスター		ドワーフ	職人
107	30	726	◇村上　武	△ザキ・トラマナ		ドワーフ	戦士
107	30	725	◇中島伸起	△ジーム・クリスト・ド・ガルパニ		ドワーフ	戦士
108	29	671	◇竹内正樹	○エフ・ディシウス		人間	戦士
109	21	667	藤田　仁	ディオール・アーサー		人間	戦士
110	18	624	森田澄子	エルニ・キャッツアイ		人間	戦士
111	16	623	佐藤倫子	ネイル・ド・フオウ		妖精	祭司
112	15	620	清水重喜	ツバサ・ニシキオリ		妖精	魔法使い
112	15	613	中山京子	リューラ・レティフィーナ		妖精	魔法使い
112	15	607	上村友貴彦	ラルフ・リィ・スール		妖精	魔法使い
116	9	661	庫田正博	ファスティア・ファーゼラ		人間	魔法使い
117	3	729	◇福井測順	ホークド・デューヴァ		人間	商人

読者キャラクターポートレート集


ヴァレイ・ボルタック
人間／商人


グロム・デイード
ドワーフ／戦士


レイジ・ミヤモト
鬼／戦士


ジョージ・エスガー
ドワーフ／戦士

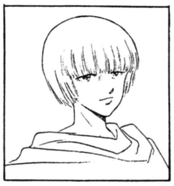

フィロスト・ラトス
ドワーフ／戦士


ルーク・リンダー
鬼／戦士


イリス・エル・ワィゼ
妖精／祭司


フィリス・レア・フィレス
妖精／祭司

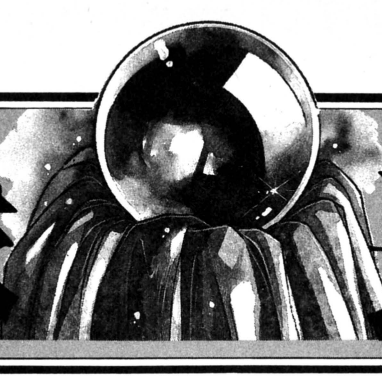

ティンテ・レアメーム・リステス
人間／祭司


ミュア・プレザント
妖精／魔法使い


ギュンター・フレーリヒ
ドワーフ／戦士


ル・カイン
ドワーフ／戦士

水晶球通信



☆「水晶球通信」読者参加のページをつくろー！（大阪府・山藤健司）
★はい、わかりました。ごらんのとおり、読者参加のページができました。担当はシナリオと前半のストーリーを書いている小泉です。よろしくお願いします。キャラクター情報記入ハガキの表側にある「おたよりコーナー」、ちょっとせまいけど、イラストでも文章でもなんでも書いてね。できるだけ取り上げていきたいと思ってます（匿名希望の方、ペンネーム希望の方は氏名の欄にそのむねを明記してください）。

☆あの、ゲームデザインの人って何なのですか。遊演体、なんじゃそりゃ。
（愛知県・一色昭則）
★う～、遊演体は人じゃなくて、ゲームを企画したり、デザインしたりする会社の名まえなんですよ。これからメジャーになろうという若い（幼い？）会社です。

☆はっきりいって、行動はあっていても運命数ですべて決まるのではないでしょうか？
（大阪府・中川秀之）
★するどいご指摘です。運命数の影響はかなりのものです。種族、神、職業、3つの選択肢が同じでも運命数によって得点できたりできなかったりします。とはいえ種族、神、職業の組み合わせがダメならば得点することはできませんし、選択肢も的確でなければ得点できません。運命数がすべてではないですよ。

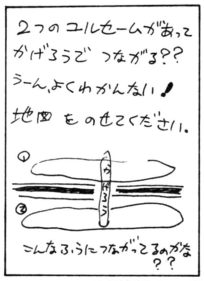
☆中村博文の描くエルフは、つり目でもなければ耳もとがっていない！
（宮城県・大場啓太郎）
★ユルセルーム世界は、門倉直人氏という原作者がいて、氏が10年以上の歳月にわたってあたためている、地理的にも歴史的にも広大なファンタジー世界です。そこではイギリスの伝統にしたがってエルフの耳はとがっていないのです（氏の説ではトンガリ耳のエルフはアメリカ産だそうです）。

☆しめきりが早すぎる。もっとゆっくりやりたい。
（富山県・寺主勝之）
★すみません。同感なんですが、次々号に間に合わせるにはどうしてもこういうペースにならざるを得ないのです。ハガキを処理してから本文を書いて、それからイラストを頼んでというわけで、作業がとってもたくさんあるのです。ごめんなさい。

☆「水晶の王者」第1回のストーリーが知りたいのですが、どうにかならないものですか。
（北海道・平田道洋）
★創刊号を読んでいただくしかありませんね。ご希望の方は、角川書店販売部までご連絡ください、とは編集担当者の弁です。

☆「水晶の王者」が終わったら今度は何をやるの？
（岐阜県・江馬達也）
★そうか、今やっと気づいた。そろそろ検討しないと、と、こういうところです。

☆角川文庫でこの「水晶の王者」を出してください。
（高知県・森沢浩二）
★わたしからもお願いします。

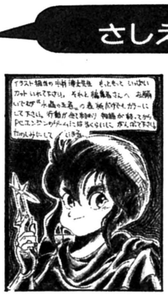


☆左図参照
（東京都・島崎円）
★なるほど……そうなっていたのか。シナリオの作者もはじめて納得していたりする。

★ええと、行動結果の判定方法についてたくさんのお問い合わせがあるのですが、けっこう複雑な数値的処理をしています。「相乗平均」とか「逆奏曲線関数」なんてものをつかっています。そういった数値的な処理は、毎月キャラクターの作りかたで説明しているような「相性」を表現するためで、どんな処理をしているかを知るよりも、「相性」を真剣に考えたほうが簡単で的確です。
★毎月毎月4000通を超えるおハガキをいただいています。なかには残念ながらしめきりに間に合わない方もいますが、参加しようというみなさんの気持ちに感謝、感謝です。参加してくださる全員に行動の結果を報告したいのはやまやまなのですが、現実には不可能です。そこで運命数の処理をコントロールすることで、ランキングに新しく登録されるキャラクターを50名前後になるようにしています。運命数はその成否を平等にするためにに活用されているのです。ご理解ください。

さしえかき中村博文先生よりのおことば





←とゆーわけで、(勝)編集部と各ソフトハウスの皆様、よろしく。

石川県／紺谷晃史



←そそそ～ですか。へへへ。ほ、欲しいもんあったらゆーてね♡

和歌山県／松下美果



←僕の描くマールよか、よっぽど少年らしくていーな～。

岐阜県／山崎竜介



←美少年が描けねーもんで、どーしても女顔になっちゃうのだ。

香川県／上村征史



←うまい!! そのセンスと若さ、僕のゼイ肉と交換してくれえ～。

沖縄県／Mink

「水晶の王者」への参加のしかた

種族

人間族　まあ、みんなのよく知っている人間。種族としての特徴は、意志が強いこと（なかには弱いやつもいるだろうけど）。

妖精族　別名エルフ族。永遠の寿命をもっていて、魔法の能力にすぐれている。外見は非常に美しく、人間よりやや長身。

ドワーフ族　身長120センチくらいの小人族。ヒゲが濃い。山岳地帯に坑道を掘って住んでいる。鍛冶を得意とする。

ハーフリング族　身長は1メートルに満たない小人族。木の穴や土の穴を掘って家にする。すばしっこく、体力の回復が早い。

鬼族　別名ゴブリン族。小柄でやせぎす。青白い肌に、牙と小さな角をもっている。自分勝手で臆病な性格。

神（スィーラ）

イーヴォ　白の神。調和と永続性を好み、運命や予言を司る。妖精族を創造したが、人間族からも広く信仰されている。

デュール　黒の神。人間を創造し、鬼族やドワーフ族の創造に関係した。変革を好み、イーヴォに対抗心をいだいている。

オザン　金色の神。光、太陽、生命を司る。魔法使いに信仰されることが多い。

アウル　青の神。海の神でもあり、法と調和を司る。ストラディウム人の信仰があつい。

ザリ　紫の神。知の神でもあり、魔法使いに信仰されている。伝達を司る。

ガルバニ　赤の神。山の神であり、ドワーフ族に信仰される。また統治と力を司り、戦いの神でもある。

メディート　緑の神。幽界の神であり、月や本能を司る。エルダの妖精たちに信仰されている。

職業

戦士　とにかく戦うことが身上。体力とすばしこさが必要だ。

魔法使い　知力で勝負。体力がなくても、運動神経がにぶくても、知力と努力で認められる。

祭司　精神的な力と神の加護が不可欠。魔法に習熟し、不信心者に対抗する体力もある。

吟遊詩人　楽器をこなす器用さと、人気を集める陽気さや外見が必要。地理と噂に強い。

商人　誰でもある程度はできる。成功するには人の心を見通す力が必要。噂には強い。

職人　とにかく器用さが必要だ。取り得はねばり強いこと。体力もある程度ある。

キャラクターの作りかた

もうみんなよく知っているよね。おれ、少年盗賊マール・マクマール。ユルセルーム世界を救うために、いっしょに活躍してくれる仲間を集めているんだ。今回は第1グループの最後だから（第2グループは来月が最後）、みんなドシドシ参加してくれよ。

そのためにはユルセルーム世界でのキミの分身にあたるキャラクターを作らなくちゃならない。キャラクターには、「キャラクターの名まえ」、「種族」、「信仰する神」、「職業」の4つの項目がある。

キャラクターの名まえは、カタカナで16文字以内（名まえの途中の「・」も字数に数える）。ランキング表を見るとヘンな名まえや借りものの名まえがあるけど、ユルセルームに似合ったカッコいい名まえにしてくれよ。

種族、信仰する神、職業は上の表のなかから、それぞれ1つを選んでほしい。ハガキに記入するときは、となりの記入例をよく見て、それぞれの番号をそれぞれの記入欄に記入する——間違えないようにね。

種族、神、職業を選ぶには、まず、種族と神とのあいだの相性に注意しなければならないんだ。たとえば、人間族は黒の神デュールに創造されたので、デュールからは大きな加護を受けることができる。メディートは人間にはあまり関心をはらっていないんで、あまり大きな加護は期待できない。

それから、種族と職業にも相性がある。ふつうのファンタジーRPGでは、妖精族が戦士として活躍することも多いけど、ユルセルームの妖精は魔法に立脚した存在なんで、肉体派の戦士にはあまり向いていないんだ。

行動選択肢については前のほうのページでゼラじいさんが説明してくれているから、その指示にしたがってハガキに記入してくれ。

あと、運命数はキミのキャラクターの運の強さをあらわしているんだ。数字の大小はぜんぜん関係ないし、効果を予想することができないから思い切って決めるしかない。ランキング表に登録された人も、運命数は変えてかまわないよ。



今回は第1グループの最終行動だから、まだランキング表に登録されていない人にとっては、暗証コードは関係ないものなんだ。すでにランキング表に登録されている人だけ、登録されたときに使ったのと同じ暗証コードを間違いなく記入してくれ。もし間違ってしまうと、せっかく今回の行動で得点することができてもランキング表の今の得点に加算されないから注意が必要だ。

ハガキのしめきりは5月15日必着。おくれないようにね!!

「水晶の王者」用キャラクター情報記入ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

◎キャラクターの名まえ❖カタカナで16文字以内（途中「・」含む）

◎種族（1から5の数字）❖❶人間族　❷妖精族　❸ドワーフ族　❹ハーフリング族　❺鬼族

◎信仰する神（1から7の数字）❶イーヴォ　❷デュール　❸オザン　❹アウル　❺ザリ　❻ガルバニ　❼メディート

◎職業（1から6の数字）❖❶戦士　❷魔法使い　❸祭司　❹吟遊詩人　❺商人　❻職人

◎第1～第3選択肢（0から9の数字）❖49ページにのっている行動の選択肢から3つを選ぶ。選ぶ順番は結果に関係しない。

◎運命数（1から9の数字）❖あなたの運の強さをあらわす。自由に選ぶ。

◎暗証コード（AからZまでのアルファベット）❖あなたが登録されたときに、他人にあなたのキャラクターを使われないための暗証。忘れると困るのでメモしておこう。

すでにキャラクターが登録されてランキング表にのっている人は、種族、信仰する神、職業のかわりに3ケタの登録番号を記入して、自分の暗証コードをまちがいなく記入してください（行動の選択は同じ要領で）。

キャラクター情報記入欄

キャラクターの名まえ

ペ	ス	タ	・	ラ	・	ノ	ル	ド	ゥ	ウ	ム

（㊚・女）

種族	信仰する神	職業	第1選択肢	第2選択肢	第3選択肢	運命数	暗証コード
1	2	2	3	0	0	9	P

すでにキャラクターが登録されている人はランキング表の3ケタの登録番号を記入する。

地図の説明

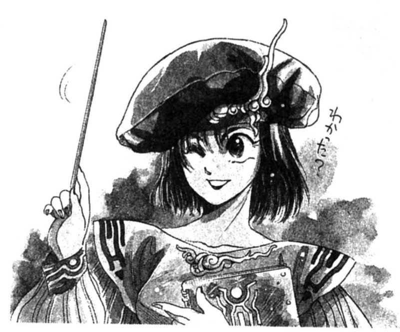
今回の主な舞台はユルセルーム大陸の東岸を占めるファライゾンの都ファラノウム。大陸の東南の端のほうにあたる。

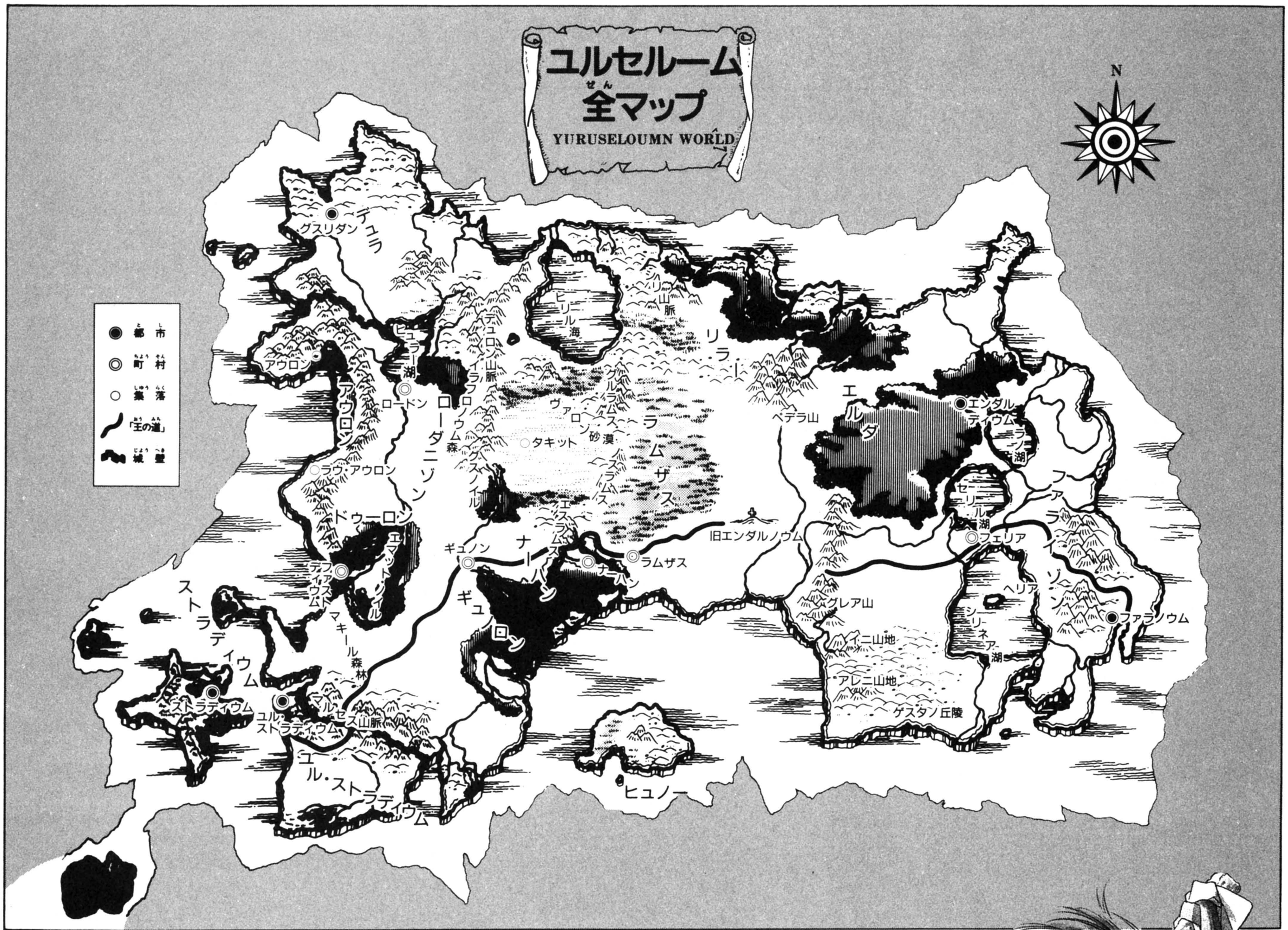
マール・マクマールが長老イルファル・マグナスと会っていたのはやはり大陸東南部の湖の中央に浮かんでいるヘリア島。

ファライゾン軍が向かっている旧エンダルノウムは大陸の中央にある。そこから少し西に向かったあたりにラムザスの街がある。

ファライゾン軍が進軍するのは間違いなく「王の道」沿いだ。今回の行動に関係するのはこの「王の道」に沿った地域になる。せまいような気がするかもしれないけれども、大陸を半分まで横断するのだから、かなりの広さになる。

いよいよ最後、みなさんガンバって参加してください。





次号予告

「旅に生きるハーフリング、ピピン・セラニィ」

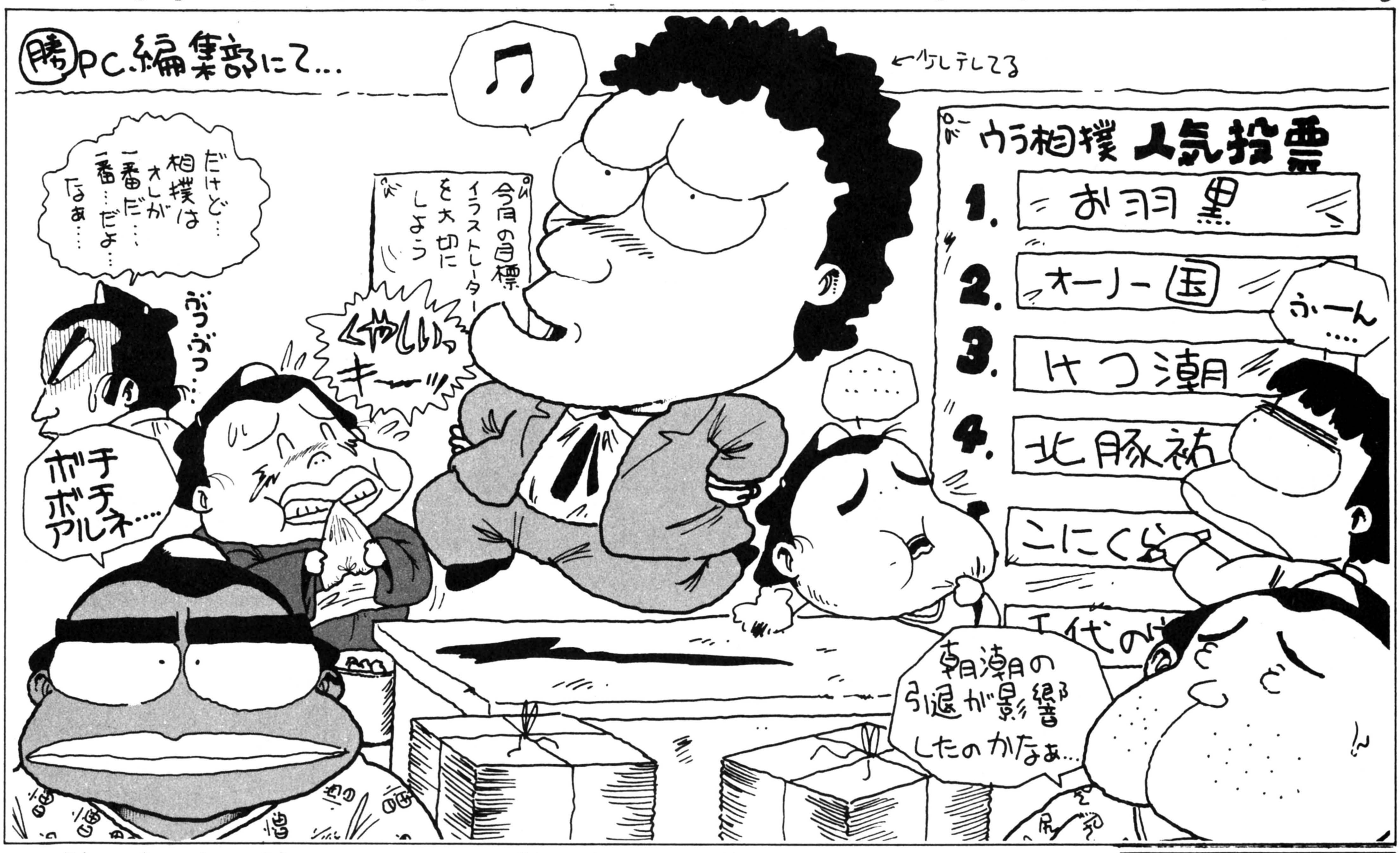
ユルセルーム分裂の鍵、魔法の水晶"ラオラレナンの涙"の伝説がついに明らかとなる！



がぶり寄り読者ページ

どすこいサロン

ウラ相撲6月場所



人気沸騰のウラ力士が読者を仕切る

17,563通も寄せられた人気投票の結果が、ようやく発表されたぞ。1位のお羽黒から、6位に終わった千代のウルフまで、まんべんなく票が集まり、人気はみんな、ほとんど横一線ってところで、廃業させられる力士はいなかった。ロボ力山の出現により、風雲急を告げる展開となった今、結束せよウラ力士！

人気投票結果発表	
1位	しきもりお羽黒
2位	西横綱オーノー国
3位	西大関けつ潮
4位	東大関北豚佑
5位	東張出大関こにくら錦
6位	東横綱千代のウルフ

イラスト／盛本康成

自由な発想で楽しいお絵描き

カットランダム 300MAC



▲福岡県・アサルト本田コレクション

しきもりお羽黒



新星・アサルト本田の活躍が楽しみになってきたぜ。負けるなげりピー。

▼新潟県・高田潤一



▼大阪府・松本昭之



◀島根県・げりピー



◀広島県・龍王丸



◀秋田県・トマト



◀山口県・小野彰



常識では考えられない夢の対戦!

こじつけ一本勝負!! 200MAC

千代のウルフ



ここんとこ作品の質がもうひとつなので左肩を脱臼しちまったじゃねえか!

(読者のせいにするんじゃないぞ!)

黒柳徹子VSドラキュラ

徹子の頭を見て、にんにくだと思って逃げたドラキュラの負け。(埼玉県・ゲームボーイ)

マイク・タイソンVS仮面ノリダー

誰もがタイソンの勝ちだと思ったが、"大どんでんがえし!"で、ノリダーが逆転!

(山口県・小野彰)

レンタルエロビデオVS本屋のエロ雑誌

借りるときと返すときの2回恥をかく、レンタルエロビデオの負け。(千葉県・グフタイ)

ナポレオンの辞書にも載っていない

ウラ辞苑 200MAC

しきもりお羽黒



辞書にない言葉を発明して遊ぶコーナー。XYZも復活してきたな。相変わらずのキレのいい作品に安心したぜ。

「ゴルゴ」

今、いたと思ったら、すぐにいなくなる多忙なやつのこと。(東京都・高山道夫)

「石橋をたたいて困る」

とんねるずの石橋のような凶暴なやつをたたくと、あとでひどいめにあうという意味。

(大阪府・XYZ)

「親のふところ子知らず」

親の苦労も知らずに、気ままに親の金を使う子どものこと。(広島県・ファイター)

人にひげをとることに慣れたぼくら

夜霧のイマイチボーイ 200MAC

けつ潮



人気投票で、中間発表では1位だったにもかかわらず、結局3位に転落したぼくも、いわばイマイチのひとりだね。

あまりに宿題を忘れるT君に、「おまえはなんで学校に来ているのか!」と先生が雷を落とした。よせばいいのにT君は「足で…」とへらず口をたたいて、こっぴどく怒られました。

(大阪府・中村康一郎)

クラスのH君は、入学当時から前歯が3、4本折れていた。「どうしたの?」って聞いたら「トラックにぶつかったの」と言う。「よく死ななかったな」と感心したら、「だって止まったトラックだもん」だって。ぶっ飛んでしまいましたよ。(東京都・ABA)

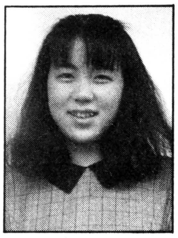
ぼくらの身近のアイドル少女

ミス♥金星 700MAC

こにくら錦



キミの身近にいるかわいい女の子をバッチリ紹介するコーナー。もちろん自薦もOKネ。



右の女の子は、ぼくの幼なじみで今春短大に入学した、"山本里枝ちゃん♡"です。特技はフルート。（山口県・隅田浩一）

ふざけた野郎をぶった斬る！

ナマイキじゃん! 200MAC

けつ潮



ナマイキは英語でビッグマウス。直訳すれば京唄子やオバQが最もナマイキってわけだ!?

学校の英語の教科書に出てくる"けん"と"くみ"は、日本人のくせして英語で会話するナマイキなやつらだ。（愛知県・ファンファン）

これからはバイリン少年少女の時代だよ。

どすこい名物 アブノーマル写真館

おどろき!生写真 500MAC

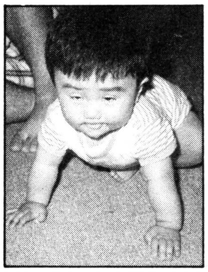
北豚佑



フツーじゃないアブノーマルな世界をカメラでとらえるのがこのコーナー。アタシのピンクのハートを揺さぶるビビッドな作品を待っているわ♡

題「筑波山のガマ赤ちゃん」

埼玉県・小木修平

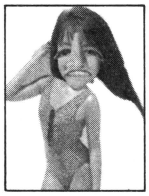


筑波山のふもとの旅館に泊まったとき、どこからともなくガマのように忍び寄ってきた赤ちゃん。不気味な目でにらまれたぼくは、生きた心地がしませんでした。

おヘソもなかったりして。

題「破れ三姉妹」

愛知県・川村勉



うちの近所に住む、ブスなんて形容じゃあとても表せない、顔の破れた3姉妹を紹介します。「ミス金星に出してあげるから」と言ってだまして写真を撮ったのです。





もしもバレたら半殺しにされるわよ。

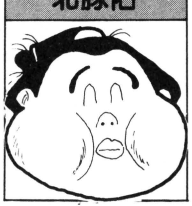
どすこいウラ劇場



すがすがしい初体験をレポート

やったぜ初体験 300MAC

北豚佑



何でも初めから上手にこなせる人って、魅力ないわ。その意味で浅見くんに乾杯♡

初Aのとき緊張したボクは、キスしたらガツーンと音がして気が付いたら自分の唇が彼女の歯に当たって切れていた。だからキスの味も血の味がした。苦いファーストA体験だった。（新潟県・浅見渡）

セカンドAは、甘くじょうずにね！



▲徳島県 栗本早雷

まぬけな有名人を救ってあげよう

有名人改造手術 200MAC

オーノー国



弱っている有名人に、キミがオペをほどこして復活させてやるコーナー。

ジャイアント馬場の腕に筋肉増強剤を注入して、太くたくましくする。もともと足はすばらしいから、また強いプロレスラーとして復活するぜ。（石川県・高田幸夫）

宮沢りえのからだから出る汗は、ぜんぶポカリスウェットになるように手術する。と、ポカリの宣伝効果がすごく上がるね！（群馬県・島元実）

ノーマル編

おたよりコーナー

250MAC

この前、父と喫茶店に行き、ぼくは店員さんにピラフを注文した。すると横から父が、「おまえ、ピラフだけでごはんはいらないのか？」と言った。店員さんはクスクス笑うし大恥だったよ！（福岡県・藤井洋）

ピラフをおかずにごはんを食べればお父さんの顔も立ったのにね。

3月、4月号のカットランダムのコーナーに、エッチな絵が入選しているのを見て、チャンスだとばかりにエッチな絵を描いて送ったら、宛先が間違っていたので戻ってきて親に見つかり、叱られてしまった。（兵庫県・中川朋和）

幻のエッチな絵、もう一度送ってよ（エッチ大好き！）。

母は、期末試験で50番以内に入ったら、CDロム^{2}を買ってくれると言ったのに、いざ頑張って入ったら、そらっとぼけてやがんの。グジョ～。（愛知県・カアヤン）

奥さん、買ってあげてください。

オーノー国



他の雑誌から作品をパクって投稿してくるやつがいるけど、それは禁じ手だからね。

あぶない編

「ナマチンかいたぜ！」と言って、そのかいた汚い手で、女子に握手を求めるMは、なぜか女子に人気がある。（広島県・龍王丸）

女子はナマチンが好きなんだな。



ぼく（左写真）は見た目より老けていると言われるので、ためしに18歳と偽りコンビニエンスストアのバイトの面接を受けたら、すんなり受かってしまいました。16歳の春のことでした。（東京都・綿貫政治）

老けてるかどうか、読者のみなさん、判断してあげてよ。ちなみに写真は19歳現在のものだよ。

先生が「ダビデ像」の写真を持ってきて、「これが古代ギリシャの理想的な男の体です」と説明したら、ある女子が「小さ～い」とこぼした。（静岡県・チーヤ）

女子の関心はいつも男のアソコ。

元天才横綱お羽黒センセの軽い人生相談

俺に聞くな!!

250MAC

しきもりお羽黒



ウラプロレスとどう闘えばいいか？ 秘策を教えろ！

Q 猫はどうして逃げたあとに必ず後ろを振り向くんですか？教えて。（埼玉県・猫ノ助）

A **猫はバカだから、逃げているうちにどうして逃げているのか忘れてしまうんだ。それで思わずふと、振り返ってしまうんだな。**

Q ぼくたちの出したおたよりで、ボツになったやつはどうなっているのでしょうか？気がかりです。（福岡県・TK）

A **心配ご無用。溶かされ、再生されて、雑誌や新聞になって立派に役立っている（つまり、ちり紙交換に出してるってわけ）。**

Q 4月号のミス金星・清水麻美ちゃんとできれば文通したいです。どうか住所を教えてください。（岩手県・工藤勝久）

A **麻美ちゃんへの熱烈レターが殺到している。だけど、アブナイやつもいるかもしれないので、教えてやれない。勘弁しろ。**

エジソンもタッカーもびっくらこいてしまいそう

よれば便利な珍発明

300MAC

北豚佑



毎回充実のこのコーナー。夢のような発明品の数々にアタシ、溜め息をもらしっぱなし。ふわ～。（こっちに吹きかけるなよ、気持ちわりい！）今回はおしゃべりシールがとても気に入ったわ。渡辺謙のポスターに貼っちゃお♡

おしゃべりシール



◀東京都・ザ・ももたろう

このシールをポスターの口に貼ると、そのポスターの人物と会話ができる。アイドルのポスターがおすすめだ。



◀東京都・あじゃぱー

オナ○ーのときにもすっとんできますぜ！



◀兵庫県・クロマニヨン

共働きのお母さんはとっても重宝するはず。



◀宮城県・ゲロパッパ

でへへ。考えただけでヨダレが出るでしょ。



◀埼玉県・ゲームボーイ

ドーピングにもひっかからずに新記録！



◀三重県・TARK

こんなのが飛ぶとハエ以上にうるさいぞ!?



◀東京都・多田和幸

目薬をさすとき、これがあればはずさない。

すべての読者の参加を待ってるぞ

新人と常連組ががっぷり四つに組み、各コーナーはますます盛り上がってきたぞ。まだ、一度もおたよりを出したことのないキミも参加しなきゃ損だよ。入選すれば各コーナーに表示の点数分のMACカードが手に入るんだ。おまけに入選を繰り返していくと、名誉あるしこ名を授与される。しこ名を授けられた人は、入選の確率がグンと高くなるという特典があるんだよ。なお、毎号の入選者のうちで、優秀な人は右の読者番付に名前が載るんだ。どういう作品が受けているかを分析しおたよりを書くときの参考にしてほしい。さあ、次回はいよいよウラプロレスがウラ相撲に殴り込みをかけてくるぞ。これは目が離せないね！

あて先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部
どすこいサロン○○コーナー係

6月場所読者番付

	西		東
横綱	げりピー	横綱	綿貫政治
大関	アサルト本田	大関	小野彰
関脇	ザ・ももたろう	関脇	小木修平
小結	藤井洋	小結	ゲロパッパ
平幕	クロマニヨン	平幕	猫ノ助
十両	XYZ	十両	ファンファン
幕下	中川朋和	幕下	栗本早雷
三段目	川村勉	三段目	トマト

しこ名授与!!

以下をウラ相撲幕下付け尻の力士として認定する。なお、今後はしこ名で投稿してくること。

げりピー　改め　お正露丸
綿貫政治　改め　老顔龍

げりピーはこれで下痢も止まるだろう。綿貫は入選2回めながら強力な推薦があり角界入り！



謎仮面力士の番付占星術

西

番付	星座	運勢
横綱	てんびん座	基本運：ラッキー月。思いもよらない幸運が舞い込んできそうだ。果報は寝て待て！ 恋愛運：異性運◎ コレ！と思ったコにはどんどんアタックを！ 恋人ができる暗示だ♡
大関	やぎ座	基本運：大吉。すべての点で予想を上回る結果を残せそう。何にでもチャレンジせよ！ 恋愛運：好調。意中のコと仲良しになれる暗示だ。キミから接近を繰り返すのがカギ！
関脇	いて座	基本運：運気は高め安定。特にスポーツに関してラッキーなことが多いはずだ！ 恋愛運：逆転の相がでている。過去、アタックに失敗した相手に再びトライしてみよ！
小結	おうし座	基本運：今月のキミは頭が冴えているぞ。ここは猛勉強で、一気に成績のアップを狙え！ 恋愛運：普段よく話をしている異性と結ばれる暗示。ちょっと見方を変えて接近を！
平幕	おとめ座	基本運：小さなトラブルに巻き込まれそう。でも友だちに相談をすれば必ず解決できる。 恋愛運：アタックチャンス！ おうし座かやぎ座のコを狙えばバッチリうまくいきそう♡
十両	かに座	基本運：吉。特に友だちを大事にすれば、あとで何かいいことがありそうな予感だ。 恋愛運：異性との間で、なにか共通の秘密をもとう。それがあとでラブに結びつくかも！

東

番付	星座	運勢
横綱	うお座	基本運：並運。ただし健康には恵まれるときなので、ガッツで勉強や運動に精をだそう。 恋愛運：部活や塾が同じ異性と意気投合しやすいとき。デートにでも誘ってみたら！
大関	しし座	基本運：怠惰になりがち。やるべきことはやっておかないと、とんだめにあいそうだ。 恋愛運：グッド。誠意をもって異性に接近すればキミの思いは通じるはずだ。しっかり！
関脇	ふたご座	基本運：ヤケをおこしやすいとき。なにごともぐっとこらえるように心がけておこう。 恋愛運：異性とケンカしやすいとき。だけど、ケンカが縁でラブが生まれる暗示も♡
小結	みずがめ座	基本運：運気は低め。忘れ物や約束のすっぽかしが多発しそうだ。注意しようぜ。 恋愛運：ラブの兆しはなし。今月はアタックなどせずに友だち関係を大事に続けよう。
平幕	さそり座	基本運：凶。特に暴力ざたに巻き込まれる暗示があるので、粗暴なやつには近づくな！ 恋愛運：最低。キミの憧れのコはソッポを向いているときなので、ヘタに手をだすなよ。
十両	おひつじ座	基本運：身勝手なふるまいが多いとき。友情にひびが入る恐れもあるので要注意だ。 恋愛運：めちゃくちゃ悪運気。すべての異性とは必要最低限の接近だけにとどめよう。

ありがとうロボ力山!!

おひつじ座のぼくは、4月号の占いの通り、となりの席の女の子を映画に誘ったら、すんなりOKの返事をもらいました。
（栃木県・うれぴー吉）

3月号で、仲間がたくさんできそうとあったので、2つのサークルに入ったら、友だちが2倍に増えた！（東京都・タイガーJ）

以上紹介したキミたちには、300MACをプレゼント！

番付の見方

運勢のいい順番に、キミたちの星座が横綱から十両まで並んでいる。自分の星座がどういう運気にあるかを知りこのひと月を適切に過ごそう。

おひつじ座	3/21～4/20	てんびん座	9/23～10/23
おうし座	4/21～5/21	さそり座	10/24～11/22
ふたご座	5/22～6/21	いて座	11/23～12/21
かに座	6/22～7/22	やぎ座	12/22～1/20
しし座	7/23～8/22	みずがめ座	1/21～2/18
おとめ座	8/23～9/22	うお座	2/19～3/20

台湾誌には負けない。ドカバキ!

インフォメーション

今回は読んでトクする情報に加えて、思わず笑ってしまう情報もあるぞ。じっくり読んでくれたまえっ!!

サイトロンレーベルからビデオとVGMの新作

ストライダー飛竜
究極タイガー
TAITO SUPER SHOOTING

「ストライダー飛竜」は、タイトル作の他、「天地を喰らう」を含んだゲームミュージックで、5月21日発売予定。「究極タイガー」、「タイトースーパーシューティング」はスーパーゲームプレイヤーによる、究極のテクニックが見ものののゲーム攻略ビデオ。4月21日発売。



⬆「ストライダー飛竜」の価格はCDが2,627円(税含む)。





⬆「究極」は3,605円(税含む)。
⬆「スーパー」は9,476円(税含む)。

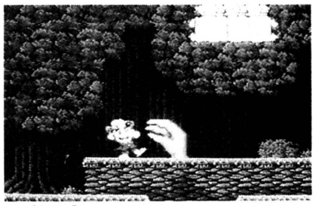
東京書籍のブランド「トンキンハウス」が発足

ファミコン用ゲームソフトを発売している東京書籍は、PCエンジン用ゲームソフトを製作開始するにあたって、新ブランド「トンキンハウス」を設定した。同ブランドのロゴマークは右のようなもので、「夢」と「遊び」と「冒険心」を盛り込んだもの。7月にファミコン用ソフト『パーフェクトボウリング』を発売予定で、PCエンジン用ソフトでは、キャラデザインにマンガ家の宮下あきら氏を起用した『竜の子ファイター』を予定。

tonkin house



⬆宮下あきら氏のデザインしたキャラはユニーク。



⬆『竜の子ファイター』は、グラフィックの美しいアクション。

台湾のTVゲーム誌発見 どこかで見たような記事ばかり

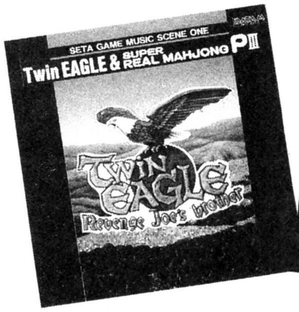
台湾で発売されているTVゲーム情報誌は、ほとんどのページが日本のTVゲーム誌からのパクリであることが判明した!『電視遊楽雑誌』の表紙は、下の写真のように、ファ○通とそっくり。右下の写真は、同誌の内容の一部。これは、『(勝)PCエンジン』4月号をそのまま訳したもの。「ドカバキ」の文字が「碰轟咚嚨」になってるのが笑える。もちろん、すべて無許可で使用されたものだ。



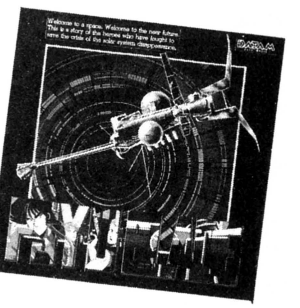


アーケード パソコン のVGMだ

(株)ポリスターから、アーケードゲームとパソコンのゲームミュージックが発売される。「SETA GAME MUSIC SCENE 1」は、『トゥインイーグル』や、『SR麻雀パートIII』のBGMが収録されている。「T&E SOFT GAME MUSIC SCENE 1」は、『サイオブレード』、『スーパーレイドック』など、T&EのパソコンGame用ゲームのBGMが収められている。



⬆「SETA GAME MUSIC」はCDが、2,472円(税含む)。



⬆「T&E SOFT GAME MUSIC」はCDが2,884円(税含む)。

『水晶の王者』用キャラクター情報記入ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

◎キャラクターの名まえ：カタカナで16文字以内(途中「・」含む)
◎種族(1から5の数字)：1.人間族　2.妖精族　3.ドワーフ族　4.ハーフリング族　5.鬼族
◎信仰する神(1から7の数字)：1.イーヴォ　2.デュール　3.オザン　4.アウル　5.ザリ　6.ガルバニ　7.メディート
◎職業(1から6の数字)：1.戦士　2.魔法使い　3.祭司　4.吟遊詩人　5.商人　6.職人
◎第１～第３選択肢(0から9の数字)：57ページにのっている行動の選択肢から３つを選ぶ。選ぶ順番は結果に関係しない。
◎運命数(1から9の数字)：あなたの運の強さをあらわす。自由に選ぶ。
◎暗証コード(AからZまでのアルファベット)：あなたが登録されたときに、他人にあなたのキャラクターを使われないための暗証。忘れると困るのでメモしておこう！

すでにキャラクターが登録されてランキング表にのっている人は、種族、信仰する神、職業のかわりに３ケタの登録番号を記入して、自分の暗証コードをまちがいなく記入してください(行動の選択は同じ要領で)。

キャラクター情報記入欄

キャラクターの名まえ

				(男・女)							

種族	信仰する神	職業	第1選択肢	第2選択肢	第3選択肢	運命数	暗証コード

すでにキャラクターが登録されている人はランキング表の３ケタの登録番号を記入する。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが41円切手をはってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マルカツPCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント⑥」係行

表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　2.きらい　3.その他(　　)
あなたの希望する商品名は？	
あなたはPCエンジンを持っていますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない　4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない　4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはメガドライブに興味がありますか？	1.興味がある　2.興味はない　3.すでに持っている　4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください

住所 〒		
☎(　　)	性別	男・女
	年齢・学年	歳　年
氏名	職業(学校名)	

●応募方法は20ページを見てね

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。

記事名		記事名	
表紙	1	バックアップシステム「天の声2」	14
ゲーム詳報／天外魔境	2	桃太郎伝達	15
続報／イース	3	SOFTHOUSE INFORMATION	16
特報／『のりピー』	4	ガンヘッド	17
NEW SOFT TIMES	5	PC移植市況月報	18
パックランド	6	決戦!! プロテニスワールドコート	19
サイバークロス	7	裏技的達人	20
ナグザットオープン	8	達人道場／究極タイガー	21
ファイヤープロレスリング	9	達人道場／魔界八犬伝SHADA	22
水晶の王者	10	MAC	23
どすこいサロン	11	レビュースペシャル	24
ミスCDロムアイドルコンテスト速報	12	新作お毒味チャート	25
天外魔境　セル画	13	まんが／改造町人シュビビンマン	26

●P.34の"TIMESchedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたは"水晶の王者"のページを愛読していますか?
1.愛読している　2.読んでいない　3.ときどき読んでいる

●あなたは"水晶の王者"の続編を期待していますか?
1.期待している　2.期待していない

●"水晶の王者"のイラストについてどう思いますか?
1.好き　2.きらい

●ほかに希望するイラストレーターがいたら名前を書いてください。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「水晶の王者⑥」係行

おたよりコーナー

住所 〒	
氏名	
性別	男・女
年齢・学年	歳　年
職業（学校名）	

●応募方法は61ページを見てね

CD−ROMのすべてがわかる

Vol.6

CD·ROM TIMES

CDロム タイムス

下の写真は、ハドソン主催の「ミスCDROM² アイドルコンテスト」に勝ち残った女のコたちだ。今月は、このコンテストを追っかけたぞ。もちろん、『天外』セル画もバッチリ!!



Idol

ミスCDROM² アイドルコンテスト速報

『美少女学園』クラスメイト大図鑑

Soft

『天外魔境』描きおろしストーリー

ハドソン『美少女学園(仮称)』合格発表

ミスCD-ROM²アイドルコンテスト速報

50人の美少女が集まった!!



3月27日、青山スパイラルホールで、アイドルソフト『美少女学園(仮称)』(もちCDロム)の製作発表とソフトに出る女のコのコンテストがあった!! 今回は最終審査に残った20人の完全データを紹介。人気投票もあるぞ。



⬅大胆(?)な姿で、ダンスミュージックに合わせて踊る候補者たち。



➡合格おめでとう!! 思わず泣き出してしまうキミが好きだ……なんてね。

♡ついに決定!! 20人のクラスメイト

このコンテストの目的は、CDロムソフト『美少女学園(仮称)』のクラスメイトを集めること。募集の方は去年の12月頃から始まっていて、北は北海道、南は沖縄まで、3351名の女のコから応募が来た。年齢の幅も13歳から18歳とけっこう広い層から集まっていたヨ。

書類審査の結果、このコンテストに出ることができたのは、わずか50名。審査は自己PRがメインの1次とリズム感を見る2次に分かれていて、審査員にはあのおニャン子でおなじみの秋元康さんや南野陽子の写真集で有名なカメラマンの野村誠一さん、ハドソンの社長さんやバーニングプロ（小泉今日子の事務所）の専務さんなど、総勢7名。



⬅審査員の秋元さんから厳しい質問がとぶ!!

実際、かわいいコばかりで取材に行ったぼくらも目移りしたぐらいだから、審査員の人たちも20人選ぶのにかなり苦労したと思うんだ。

このゲームはプレイするみんなの投票でアイドルを決めるわけなんだけど、本誌では大胆にもソフトの発売前に、勝手にマルカツのナンバーワンアイドルを選んでしまうことにする。キミのターゲットが決まったら、75ページを読んで、編集部まで送ってネ!!

新作CD-ROM²用ソフト『美少女学園(仮称)』とは……

キミは「恋の呪文」をもらえるか!?

このゲームはプレイヤーの投票でアイドルを決めるという、今までにない要素をもったデートシミュレーションだ。

「美少女学園」にプレイヤーであるキミが転入し、クラスメイトから意中のコを選びデートに誘うというのが大まかなストーリー。

目的は「恋の呪文」を聞き出すこと。これが投票するときのキーワードになるんだ。

現在、発売予定は9月、価格は未定だけど期待して待っててほしいナ。

ゲームの進め方

Ⅰ カタログ部 20人の中から意中のコを1人選ぶ!

Ⅱ ゲーム部 一番肝心なのがココ! キミの行動で評価が決まる!!

Ⅲ 評価部 「恋の呪文」はここで聞けるぞ!

♥最終審査♥

ゲームをプレイしたキミが「恋の呪文」を聞きだし、ハドソンへ送る。

全国から集まったデータをハドソンで集計する。

ミスCD-ROM² 決定! みんなのアイドル誕生

芸能界デビュー

CDロム『美少女学園』発売!!

発売からおよそ3か月後。

決定版!!

CD-ROM² アイドル美少女大図鑑

キミのタイプはどのコかな……???

おまたせしました! あなたの㊕は期待を裏切りません。『美少女学園』のクラスメイトせいぞろいの永久保存版カタログ!! 年齢別に色分けされたカード型式だから、切り取って定期入れにも入れられちゃう。よーく見てキミのアイドルを選ぼう。



⬅これが究極(!?)の美少女たちの花園『美少女学園』のクラスメイト全員集合の記念写真だっ!!

CD-ROM Idol No.1

穴水 妙子(山梨)

新体操ならまかせといて!!

身長	151
体重	42
B	73
WH	57・80
年齢	15
生年月日	S49 1.9
血液型	O
趣味	カラオケ、読書、ローラースケート。
チャームポイント	えーと目です。大きいから!
読者への一言	私の出るゲームを楽しんでくださいネ!
㊕編集部チェック	少年の心を忘れない人が好きという清純派。



CD-ROM Idol No.2

石井 華子(大阪)

私の話を聞いてくれる人が好き。

身長	163
体重	48
B	
WH	
年齢	14
生年月日	S49 3.3
血液型	O
趣味	歌謡曲を聴くこと。中山美穂さんが好き。
チャームポイント	う～ん目かな。手はごつごつしてるから嫌い。
読者への一言	絶対楽しくするから、買ってください。
㊕編集部チェック	大切なものは友だちという思いやりのあるコ。



CD-ROM Idol No.3

石川 文子(愛知)

スカートなんか、はかないヨ!!

身長	158
体重	44
B	75
WH	57・80
年齢	14
生年月日	S49 10.4
血液型	B
趣味	マンガを描くこと。自信はあります。
チャームポイント	目ですね。目は真実を語りますから。
読者への一言	絶対に応援してほしいな。オネガイ!
㊕編集部チェック	トンボ返りやバック転が得意な活動派!!



CD-ROM Idol No.4

井上 麻美(福岡)

あっくんと呼んでほしいナ…。

身長	154
体重	41
B	74
WH	58・84
年齢	13
生年月日	S50 5.5
血液型	O
趣味	絵を描くこと(イラストのほか、人物や静物)。
チャームポイント	目ですね。やっぱりキレイだと思うから。
読者への一言	どんどん私に応募してください!
㊕編集部チェック	一番大切なものは命という長寿派!



CD-ROM Idol No.5

内海加悦子(大阪)

遊園地が大好きな元気少女だよ!

身長	160
体重	45
B	78
WH	60・82
年齢	18
生年月日	S45 8.26
血液型	A
趣味	音楽(ポップスやアイドル系の曲)。
チャームポイント	まゆ毛。なんとなく気に入っているから。
読者への一言	がんばりますから、応援してください。
㊕編集部チェック	そろばんは3級。頭もよく切れるコだね。



CD-ROM Idol No.6

岡田 マキ(兵庫)

将来は女優さんになりたいな…。

身長	157
体重	45
B	75
WH	57・82
年齢	14
生年月日	S50 4.26
血液型	A
趣味	歌謡曲を聴くこと。特にアイドル系。
チャームポイント	左目。なんとなく右目より好きなの。
読者への一言	がんばりますので、よろしくお願いします。
㊕編集部チェック	クッキー作りが得意で、よく作るらしい。



No.7 CD·ROM Idol
小原 準子（神奈川）
たれ目の男の人ってステキ！



身長	158
体重	39
B W H	78 56·83
年齢	17
生年月日	S47 4.25
血液型	O
趣味	なんといっても料理。ケーキならまかせて!!
チャームポイント	う〜ん…やっぱり目ですね。左右両方とも。
読者への一言	パートナーに私を選んでくださいネ！
(勝)編集部チェック	ミス・ドリームランドに選ばれた実績あり。

No.8 CD·ROM Idol
柏原 雅代（大阪）
スポーツならまかせて！



身長	157
体重	43
B W H	79 58·82
年齢	17
生年月日	S46 12.1
血液型	A
趣味	編みもの、日本舞踊、それと料理！
チャームポイント	くよくよしない性格です！　あと顔の形と目。
読者への一言	勉強にスポーツにいろいろがんばってね。
(勝)編集部チェック	フジTVの女子高生スペシャル出演経験者。

No.9 CD·ROM Idol
小泉登美恵（静岡）
読んだ本はすべて愛読書なんです！



身長	155
体重	49
B W H	78 64·85
年齢	14
生年月日	S49 6.6
血液型	B
趣味	音楽鑑賞。歌謡曲とかロックが好き。
チャームポイント	ズバリ目です。理由は特にないんだけど…。
読者への一言	これからもがんばるので、応援してください。
(勝)編集部チェック	TV朝日の美少女学園に出演経験あり。

No.10 CD·ROM Idol
瀬間 幸美（神奈川）
赤川次郎さんの小説が好きです。



身長	155
体重	43
B W H	81 58·83
年齢	15
生年月日	S48 10.21
血液型	A
趣味	カラオケ。どんなジャンルの曲でも歌います。
チャームポイント	やっぱり髪の毛ですね。キレイだから！
読者への一言	応援してくださいネ！ヨロシク!!
(勝)編集部チェック	欲しいモノは自分の家という夢が大きなコ。

No.11 CD·ROM Idol
高橋 純子（東京）
好きな食べ物はイクラ丼なの！



身長	156
体重	43
B W H	78 68·87
年齢	17
生年月日	S46 7.20
血液型	O
趣味	指輪集め。今は銀の指輪が欲しいナ…。
チャームポイント	顔の形。でも鼻と目は小さいからキライ！
読者への一言	よかったら、私をパートナーに選んでネ！
(勝)編集部チェック	野球が好きな、とても明るくて元気なコ！

No.12 CD·ROM Idol
堤 涼子（佐賀）
早口ことばなら負けないよ！



身長	162
体重	47
B W H	79 60·83
年齢	14
生年月日	S49 6.20
血液型	A
趣味	バドミントン。それとカラオケかな。
チャームポイント	手ですね。長いから好きです。
読者への一言	できたら応援よろしくお願いします。
(勝)編集部チェック	早口ことばが得意という個性派！

20人のアイドルの素顔に迫る！

チャームポイントは目 なぜか集まるO型少女

実際に、女のコたちの話を聞いて思ったんだけど、チャームポイントに目をあげるコが多かった。たしかに「目は心の窓」というぐらいだから、無難な答えだけど、それだけなら個性に欠けるような気がする。もう少し、自分らしさというものを前面に出せるようになれるとよいと思うな。

おもしろいと思ったのは、16歳のコが1人もいなくて、血液型がO型のコが全体の6割もいたことなんだ。アイドルの世界は圧倒的にB型のコが多いんだけど、今回はO型のコの方にツキがあったみたい。血液型でこんなに分かれるのもおもしろいネ。

No.13 CD·ROM Idol
徳光ともみ（北海道）
猫って愛想が悪いから嫌いなの。



身長	168
体重	52
B W H	80 60·86
年齢	17
生年月日	S46 9.29
血液型	O
趣味	長電話。短くても5時間はするの。
チャームポイント	耳たぶ。福耳といわれるほど、厚いから。
読者への一言	またいつかどこかであおうね。
(勝)編集部チェック	TV東京のエクボ堂に出演経験あり。

CD-ROM Idol No.14

にしづか りえ
西塚 理江（愛知）

私の特技は一輪車なんです！

身長	156
体重	40
B	78
WH	59・82
年齢	14
生年月日	S50 1.1
血液型	O

趣味	音楽鑑賞。ポップスやロックが好き。
チャームポイント	アゴ！ 形が気に入ってるの。
読者への一言	がんばりますから、ヨロシクお願いします。
(勝)編集部チェック	バスケ好きの明朗で活発なコだよ。



CD-ROM Idol No.15

の ぐち なな
野口 奈々（東京）

なんでもできる完全な人はキライ。

身長	159
体重	49
B	80
WH	60・85
年齢	14
生年月日	S50 4.14
血液型	O

趣味	フルートを吹くこと。まかせといて！
チャームポイント	やっぱり色白なとこかな…。エヘへ……。
読者への一言	がんばりますので、応援してください。
(勝)編集部チェック	性格はおとなしいけど、とても明るいコだよ。



CD-ROM Idol No.16

まつ もと ひろ み
松本 裕美（広島）

かわいい歌手になりたい…。

身長	156
体重	43
B	78
WH	60・83
年齢	17
生年月日	S47 4.5
血液型	O

趣味	カラオケ。毎日1時間は歌ってます。
チャームポイント	エクボ。TV東京のエクボ堂に出てたから。
読者への一言	第1回のミスに選ばれるという夢をかなえて。
(勝)編集部チェック	ミス・エクボ堂にも選ばれた実力のあるコ！



CD-ROM Idol No.17

みょうじん ともこ
明神 知子（兵庫）

大切なもの、ワニのぬいぐるみです。

身長	159
体重	43
B	77
WH	56・80
年齢	14
生年月日	S49 7.20
血液型	A

趣味	音楽鑑賞。主にポップス系。男闘呼組が好き。
チャームポイント	ちょっとたれてる目ですね。やっぱり。
読者への一言	今後もいろんなことに挑戦します。ヨロシク。
(勝)編集部チェック	モノトーンの似合う、シックな女のコ。



CD-ROM Idol No.18

むらかみ めぐみ
村上 恵（千葉）

キリンさんのぬいぐるみが宝物

身長	154
体重	44
B	77
WH	58・84
年齢	13
生年月日	S50 11.20
血液型	O

趣味	手紙を書くことです。あと音楽鑑賞。
チャームポイント	目が好きです。ほかに好きなトコないから。
読者への一言	がんばったので、ぜひ選んで下さい。
(勝)編集部チェック	水泳ならまかせて！という元気な女のコ。



CD-ROM Idol No.19

もとやま みかこ
本山美香子（北海道）

工藤静香さんみたいになりたい！

身長	157
体重	39
B	77
WH	57・82
年齢	14
生年月日	S50 1.14
血液型	O

趣味	詩を書くことです。自分で作詞もしたいな。
チャームポイント	まつ毛。長いから好きなの。
読者への一言	がんばりますので、よろしくお願いします。
(勝)編集部チェック	木登りが得意な元気で明るいコ！



CD-ROM Idol No.20

もり い とし え
森井 寿恵（大阪）

明るい青春ドラマをやってみたい！

身長	163
体重	47
B	79
WH	60・82
年齢	18
生年月日	S45 5.15
血液型	O

趣味	音楽鑑賞。ハウンドドッグが大好きです。
チャームポイント	まつ毛です。長いから好きなの。
読者への一言	みんなで磨いてくれたら、絶対光るぞ!!
(勝)編集部チェック	工藤静香ちゃんに似てる、キュートなコ。



読者が選ぶ！ (勝)PCエンジン ナンバーワンアイドル!!

さてさて、お気に入りの女の子は見つかったかな？ 今回はコンテスト会場で撮った写真を載せたので、必ずしもベストといえる表情を押さえられていないのがチョッと残念。でも、実際にコンテスト会場にいる気になって、第1印象で選んでみてね。

決まったら、ハガキ（41円だぞ）にそのコの番号と、キミの住所、氏名、年齢を書いて、下のあて先まで。抽選で10名に(勝)テレカをプレゼント（1人1票だぞ）。

〔あて先〕〒102 千代田区九段南4−7−16 市ケ谷KTビル4F (勝)PCアイドル係（5/30しめきり）


描きおろしオリジナルストーリー
天 外
FAR EAST OF EDEN

魔境

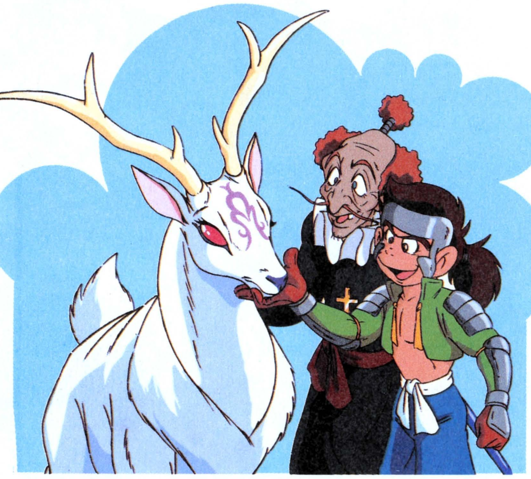


原作：P.H.チャダ／絵師：辻野寅次郎／翻訳：広井王子

なまずの洞穴は、土崎城下へとつながっていた。いやはやジパングは不思議ワールドだ。土崎城下で宿屋に泊まり、ゆっくりくつろごうとした自来也たちに、大門教の手下となった河童が襲いかかってきた。「ふざけるな！　オレは自来也だ！　かかってこい!!」奥歯をギリッと噛んで、自来也は河童たちにおどりかかっていったのだ…。

第3章 目覚めよ！ 封印された白い神獣！

大門教の“邪悪な力”が筑波の国を制圧していた…



土浦城には大門教との戦いに敗れ、水戸城を逃れてきた天下の副将軍、水戸黄門さまがいた。

黄門さまは、大門教がマサカドを復活させたときのため、なんとか伝説の火の一族を捜しださねばならないと考え、各地に隠密を放ち捜させていたのだった。

「自来也さんですね！　水戸の黄門さまが、あなたに会いたいと城でお待ちしております」

土浦城下で、自来也は男に声をかけられた。

「水戸の黄門……だって」自来也はいぶかしく思った。

「はい。火の一族の勇者、自来也さまにお願いがあるとのことでございます…」

「そうかい！　おれにね…うん、じゃ行こう！」　自来也は土浦城内に通され、水戸黄門と対面した。

黄門さまは、大門教との戦いに、いくぶんやつれ気味であった。両側にひかえるスケさん、カクさんも暗いおももちに見えた。

「おれが自来也だ！」と、暗い空気を追いはらうように、自来也が大声をはり上げ胸をはった。

「おうおう……元気のよいことじゃ。ホッホッホッ」

黄門さまはニコリと笑顔になり、自来也を見つめた。

見つめられて自来也は緊張した。やさしい笑顔をたたえた黄門さまの体から、老人とは思えぬエネルギーを感じたのであった。

「自来也よ。わしが考えるに、お前しかこのジパングの危機を救えない。なんとか助けてほしいのじゃが…」

自来也は、黄門さまの依頼を受け、とにかく水戸へ急ぐのであった。黄門さまからは、大門教と戦うために、水戸家の家宝“あおいの剣”をもらった。ラッキー！

水戸へ行く途中、鹿島神社で、旅の安全を祈ろうとすると、神社の神主さんが泣いていた。

「シクシク…実は、この鹿島神社は古来より悪霊退治の守り神として、この土地を守ってきたのですが……あの大門教という邪教集団によって、守り神の神獣さまが封印されてしまったのです……」

「封印されると、御利益がねえのか？」

「そりゃあダメです。神獣さまのパワーが消されてしまっているんですから……。それで困ってるんです。なんでも火の一族の力があれば、封印が解けるということですが、そんな一族がいるのやら？」

「へへへ、そうかい！　火の一族の力が必要だって！」

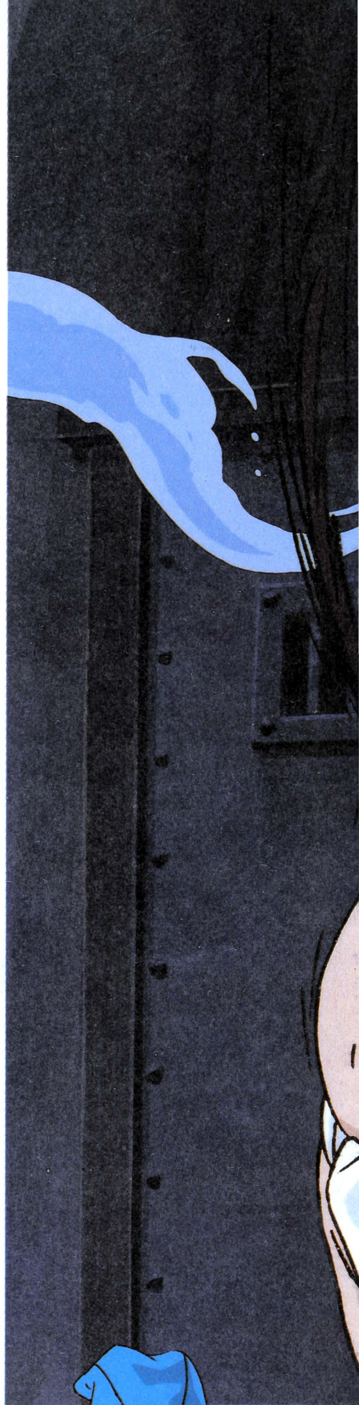
自来也は鼻をヒクヒクさせ、ニッコリ笑うと胸をポンとたたいて、神社の奥、神獣の封印されている方角へ向かった。そこには赤い大きな石があって、「大」という字が書かれていた。

「こいつか！」と自来也はつぶやくと「やい！　起きろ！神獣！　モタモタすんじゃねえ！」と大声で叫んだ。

赤い石がムゥゥゥゥ――ンと震動し、ゆっくりと白い気体が流れると、たちまち実体化した。

自来也の目の前に白い鹿が現れた。

「おお、火の勇者の声ではないか。長く眠っていたようだ。われら神獣のパワーが邪悪な大門教によって、眠らされていたのだ……お礼に私のパワー“若草”をあげよう。よいか、そなたの力でジパングを救うのだ！」







解説

カッパ（河童）

水陸両棲の妖怪として日本全国で知られる。力が強く、よく人間に挑みかかる。頭の上の皿に水をため、力の源泉としている。キュウリが大好物だ。ちなみに雨具の合羽はポルトガル語のcapaであり、河童とは無関係だ。

神獣・白い鹿

ジパングの神々というのは、古来より自身でこの島を守ったことはない。神々の力をあたえた者や獣に代行させて守らせるのだ。鹿島神社にいる守り神、白い鹿も神々が力をあたえ、その土地を邪悪な者より守らせているのだ。

水戸黄門

御三家水戸藩第二代藩主。本名は徳川光圀。愛称の水戸黄門は、官職である権中納言の中国名だ。中国の宮廷の門が黄色く塗ってあったところから、その中で仕事をする者を黄門と呼んだ。光圀が忍者であるという異説もある。

ゴーモン

外の国より、ジパング支配のためにやってきた大門教13人衆の1人として、筑波国を手中におさめた悪魔。人間を恐怖させ、その絶頂点で"たましい"を抜き取る。またゴーモンの魔術は、人を幻の中にさそい込むといわれている。

このコーナーへのおたよりは……〒102 東京都千代田区九段南4−7−16市ケ谷ＫＴビル (勝) PCエンジン編集部 天外セル画係あてにお願いします。



ついに大門教13人衆の1人、ゴーモンと決戦だ！

大門教会は水戸城下にあって、その勢力を筑波国全土に広げ、大門教に逆らう者たちを、あやしげな魔術によって消し去っていた。

水戸黄門はこの大門教会をなんとかつぶそうと戦ったのだが、魔術に破れて、土浦城に逃げ、反撃のチャンスをうかがっているのであった。

水戸大門教会をたばねているのは、大門教13人衆の１人、ゴーモンであった。

大門教の御利益を宣伝する〝不老不死〟キャンペーンに、まんまと引っかかり、入会した者たちをゴーモンは水戸城の地下へ連れ去った。

水戸城地下では、ゴーモンによる拷問が日夜つづけられていた。

「フフフ、わめけ！　叫べ！　その恐怖で、お前たちの〝たましい〟を抜き取るのじゃ」

ゴーモンは口の端をひん曲げて薄く笑った。

「お前たちの〝たましい〟は眠るマサカドをよみがえらせるエネルギーとなるのじゃ！」

こうして、何百人もの〝たましい〟が抜き取られ、集められて江戸に運ばれているのであった。

城内にこだまする恐怖の叫び声を聞いて、自来也の怒りは爆発寸前だった。

「オレはマジに怒ったぞ！　これは誰かに頼まれた戦いじゃねえ！　オレ自身の戦いなんだ！」

自来也の中にある、正義を愛する心が真っ赤に燃えあがり、眠っていた火の一族としての血が沸騰した。

「やったろうじゃねえか！」自来也は、自分の顔を一発、パンとはたくと、城内に走り込んだ。

「ええい！　ザコに用はねえ！」

自来也はスラリと剣を抜くと、大門教の兵隊をケリあげ、ポンポンと兵隊たちの上を飛び越して奥へと進んだ。

「自来也さん！　おおマイ・フレンド！」

すっとんきょうな声は、土浦城下で河童との戦いの際にはぐれたホテイ丸だった。

「水戸の大門教のボス、ゴーモンは、あそこの階段を下りた地下にいるよ！」

天外魔境



　地下に下りた自来也を待っていたのは、ゴーモンのあやしげな魔術であった。
「フフフ、火の一族の勇者だと！　大門教に逆らう者には恐怖をあたえてやる！」ゴーモンの低い声が不気味にうなると、自来也の前に自来也が、ホテイ丸が、ガマ仙人が襲いかかってきた。大苦戦であった。斬れば斬るほど、自分の心が傷ついていくのだった。そのとき、自来也は〝若草の術〟をとなえた。術は自来也の心を回復させ、勇気をみなぎらせた。
「ゆるさねえぞ！」自来也はおのれの心を斬った。怒りを透明にし〝火の術〟をとなえた。火の勇者としての力が爆発し、渦まく炎がうねり、地下にゴーモンの無念の絶叫が響いた。



これで長～い"呪文"から解放される！

PCエンジン用
メモリー
バックアップ
システム

「天の声2」発売決定！

LEDが常に点灯する！

➡赤く光るＬＥＤ。コイツが『天の声Ｚ』の電池寿命を知らせてくれる。光ってる間は、電池の心配は無用!!　ってわけ。

RPGやSLGなど、ゲームはどんどん複雑になっていく。そうすると当然、パスワードは長くなる。でも書きとめるのが面倒だし、１文字でも間違ったら、もうそれでオシマイ。そこでこれ、ハドソンから『天の声２』の登場だ!!

夏後半～秋発売予定　**3000円以下**　**発売　ハドソン**

単三電池×２本で約１年の長寿命！

⬅電源には単三電池を２本使用する。しかもこれだけで約１年も持ってしまうというんだから、ホントにオ・ト・ク。賢いママも、これならナットク。



大きさはAVブースターと同じ！

⬆姿形はＡＶブースターとほとんど同じ。でも、両方を同時に使うことはできない。

※イラストは完成予想図です。実際に発売されるものとは若干異なる可能性があります。

ハドソンの"天の声"を聞いたぞ!!

Q　「天の声２」という名前には、なにか意味があるのでしょうか！

A　以前はパスワードが出てきた画面で、このバックアップシステムを使うと、「天の声に記憶しますか？」とか「天の声を聞きますか？」といったメッセージが出てきます。「２」は記憶容量の２Kバイトからとったものです。

Q　２Kバイトというといったいどのくらいのパスワードが入るんでしょうか？



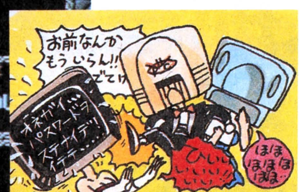
A　かなり長いものでもOKです。また、複数のゲームを同時にセーブしておくことも可能です。

Q　AVブースターといっしょに使うことはできますか？

A　できません。ですから、バックアップシステムを使うときは、RFで接続します。

Q　「天の声２」対応ソフトについてお聞きしたいのですが？

A　まず最初に『凄ノ王伝説』が対応します。これから続々と対応ソフトが発売される予定ですから、楽しみにしていてください。



Q　他社からバックアップシステムが発売される予定は？

A　NEC－HEも同様の製品を開発しているようです。発売時期はまだ未定のようですが、そう先のことではないでしょう。

開発は秘密裏に進められていた……。
中本伸一、半年前の"天の声"(?)


中本伸一/ハドソンのプロデュサー

RPGやSLGなど最近は複雑高度なゲームが多くなってきました。本来、コンピュータのメモリーは電源を切ると消えてしまうものです。そこで、ゲームを中断する際には、なんらかの方法で外部のメモリーに記憶しておかなくてはいけません。

その一番簡単な方法としては「パスワード方式」があげられます。ゲームを中断するとき、メモリーの内容（パスワード）を手で書き写す方法です。しかし、最近のゲームは内容が複雑になっているので、この「パスワード」もとても長くなってきています。

そこで登場したのが「メモリーバックアップ」方式です。これは電池を使って、ROM内のゲームに必要なデータを記憶しているメモリーの電源を切らないでおく方法です。

そして、次に登場したのが、ゲーム機本体に、電池とメモリーを内蔵して、いろいろなゲームで共通に使うという「本体バックアップ」方式です。PC-



Engineにも、このバックアップ機能はすでに用意されています。CD-ROMのインターフェイスユニット（IFU-30）をつないだ状態でこの機能が利用できるようになります。CD-ROM用のカードの代わりにゲームのカードを差せば、メモリーバックアップ機能つきのゲームに早がわりです。CD-ROMはちょっと高くて、という人には、このバックアップ機能だけを取り出したユニットがあれば、安価で利用できそうですね。やはり次世代機は「本体バックアップ機能」が最低条件になりそうな気配ですね。

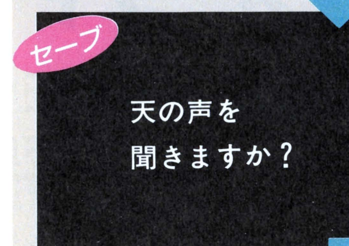
（㊋ファミコン S63年10月14日号より抜粋）

セーブ&ロードはこうする

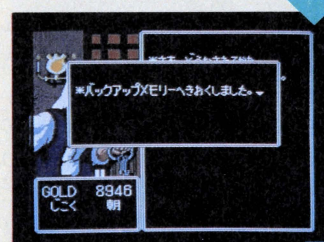
『天の声２』ではセーブする場所へ行くと、自動的にセーブされる。ロードする場合は、「天の声を聞きますか？」と聞いてくるので、「ハイ」と答えればOKだ。もう紙とえんぴつで苦しむことはない！



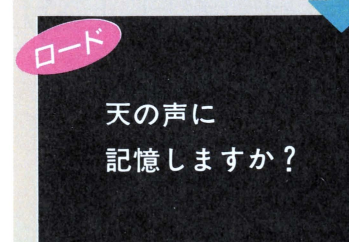
⬆ゲームを中断するときは……。



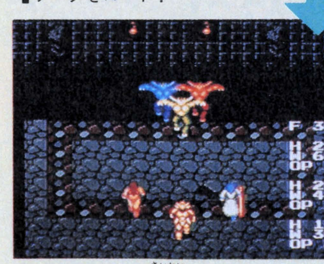
⬆いつもならここで呪文を書きとる。



⬆セーブ中！



⬆データをロード！


⬆よ〜し、ゲーム再開だ。



わがまま
ももたろうでんたつ Vol.3

桃太郎チーム絵日記
PEACH BOYS MESSAGE

桃太郎伝達

『スーパー桃太郎電鉄』制作快調!!

より楽しく面白く あの桃鉄が大変身

みんな、聞いて驚け!! なんと桃太郎チームは、あの『桃太郎電鉄』のPCエンジンへの移植を、ちゃくちゃくと進めていたのだ。

これが、移植といいながら、ほとんど、まるっきり新作、といっていいほどの大変身をとげてしまっているんだな。

お金を貯めて物件買って、日本一の大社長をめざすという、基本の部分に変わりはないものの、全員が同じ目的地をめざして競争するという双六的要素が入ってきたり(何とビリになった人には、貧乏神がとりついちゃうのだ!!)、ファミコン版にはなかったアイテム[カード]が登場したりして、ゲームがとてもバラエティ豊かになった。

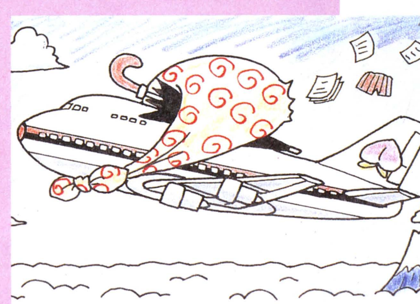
特に、30種類以上も登場するカードを、うまく使えば、他人のじゃまをしたり、イチかバチかの賭けに出たりと、かなり作戦の幅がひろがるぞ。もちろん4人同時プレイができるから、ファミコン版『桃鉄』をやった人もやらなかった人も、家族で、友人で、ひとりで、『スーパー桃鉄』を楽しんでほしいな。地理の勉強にもなるよ!!

なお、発売は、今年の7月から8月頃になる予定。

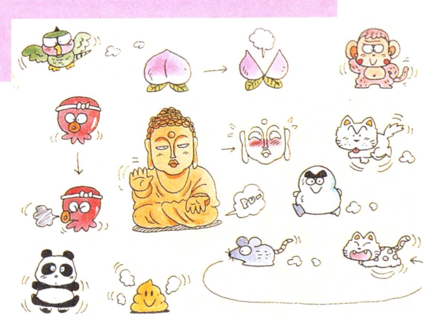
初公開!! イメージイラスト+写真だ



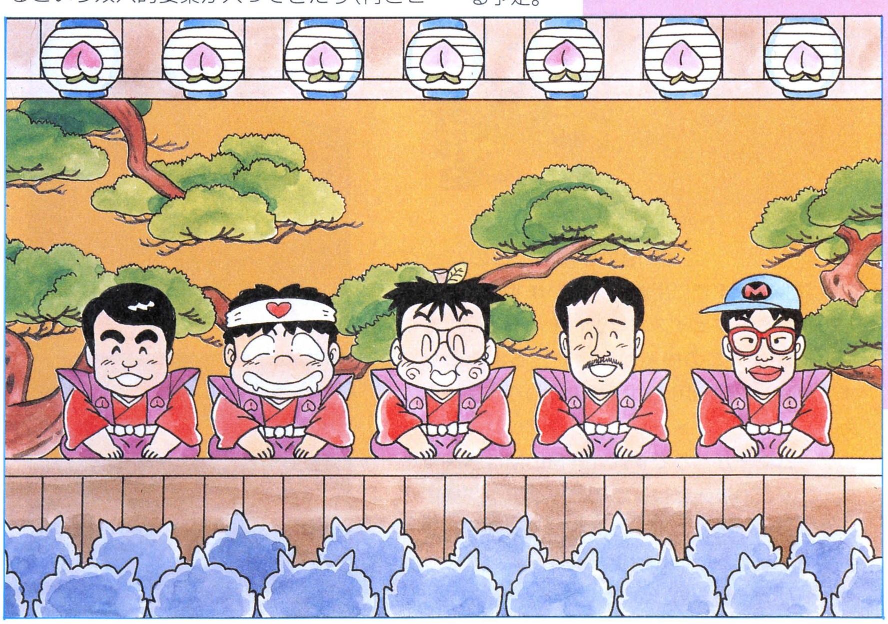
⬅3月のイメージ画面写真。今回は四季ではなく、12か月に分かれる予定。



⬅社長さんが海外視察に出発するときの画面用イラスト。没になったらしい…。



⬅Lマップ色を色どる数かずの野菜や動物たち。マップがにぎやかになったぞ。



⬆オープニングを飾る「スタッフ一同ごあいさつ」画面用のイメージイラスト。キミは、だれがだれだかわかるかな?

大きな文字では書けない㊙伝達

大きな文字では書けないが、昨年暮れから、桃太郎チームがひそかにほかのゲーム作りを手伝っているという噂があったが、どうもあの『天外魔境』らしい…。

祝！『桃太郎伝説』PC版正式発表。でも、このページを読めば、もっと先の情報がキャッチできるぞ。

たづちゃんの桃太郎チーム観察日誌

春風に誘われ、さくまさん謎の京都旅行へ出発の巻

みなさん、元気ですか。桃太郎チームは忙しいけれど、みんな元気にがんばってます!!

3月×日

札幌・ハドソンにいる桝田クンから「来週帰る！」と電話があった。これで久しぶりに東京に全員そろうかと思ったら、さくまさんが「あさってから京都に行きます！」と宣言。目的はお寺巡りとか…。この忙しいのに何をのん気なコトを…まったく、プンプン!!

3月×日

桝田クン4か月ぶりに帰京。お疲れ様!!

でも桝田クン羽田空港から浜松町駅までのモノレールを「地下鉄、違ったロープウェイ、じゃなくてケーブルカー」なんて言ってるくらいだから、東京に生活復帰するのはけっこう大変そう…なにやら不安を感じます…!?



⬅念願の2階建新幹線に乗って、京都に向かうさくまさん。その胸中は……。

4月×日

さくまさんが謎の京都旅行で行ってきたところは「新薬師寺」・「三十三間堂」などだったとか…。これを聞いた桝田クンは「きっと今回の京都行きは『桃太郎伝説II』に関係あると思うな！」と推理…。どういう風に関係するのか考えて、私、眠れぬ毎日です。



⬅4か月ぶりに帰京した桝田クン。翌日から『スパ鉄』の仕上げに参加。

桃太郎チームQ&A

毎回みんなからの質問にさくまあきらが答えるぞ

Q. さくまサン!! 本当に『P−TYPE』はアクション・ゲームが下手な人でも、最終画面まで行けるんだろうねっっ!!

名古屋市・いつも3面まで

A. もちろん。経験値導入で、時間はかかっても、どんな下手な人でも最後まで行けるはず。このシステムが使えないようなら、ゲーム化しないつもりだと断言する!!

PCエンジンは絵のきれいなところが売りなんだから、買ってくれた人全員に美しい画面をすべて見せてあげたい。

Q.『桃太郎伝説II』のこと、少しでもいいから教えてくれ!!

東京都・ユキのおにぎり

A. さすがに、これはまだ極秘。進行状況としては、ようやくシナリオの骨格が出来上がりつつあるといったところ。あとはスタッフからアイデアを集めてて、数1000枚になったらゲーム作りに取りかかる予定。

Q. 某誌では、さくまサンは引退するって言ってたけど『桃太郎伝達』では、4〜5本、ゲーム作ってるって書いてあったけど、どっちが本当なんだい？

宇和島市・桃太郎剣士

A. 昨年で引退するつもりだったのは本当。36歳の中年に、1日何10時間もテレビ画面を見つめ続ける作業は辛くてね。マッサージの人が驚くほど肩こりがひどいのだ。10分以上直立してられないほど腰痛は悪化してるし。

しかも『桃太郎伝説』のときのスタッフはみんな本業を持っている人たちばかりだったので、続けてゲームを作り出すなんて、とても出来ない状況だったんだ。

でも昨年暮れに、桃太郎チームを編成しなおして、新メンバーが加わったおかげと、桝田省治が私の後継者になると宣言してくれたんで続けられることになったのだ。

桝田省治は、桃太郎チームの頭脳と呼ばれ、実は私がいなくてもゲームは作れるけど、彼がいないとゲームは完成しないのだ!!

どうだ!! 驚くべき真相だろ。ハッハッハ。

P−TYPE(仮)
−タイトル募集−

いつも「仮題」と書かれる『P−TYPE』の正式タイトルを募集しています。『桃太郎○○』と桃太郎のあとに漢字2文字のタイトルを考えてください。

〔応募方法〕 官製ハガキにタイトル1つと、住所・氏名・年齢・電話番号を書いて下のあて先に送ってください。1人何枚でもいいけど、ハガキにタイトルは1つでお願いします。

〔あて先〕 〒102千代田区九段南4−7−16市ヶ谷KTビル4F「㊙PCエンジン編集部・P−TYPE係」

〔しめきり〕 5月10日(消印有効)

〔発表〕 ㊙PCエンジン7月号(5/30発売)、㊙ファミコン10号(6/9発売)、両誌上。

タイトル採用者にはさくまあきらの弟子認定証とCD−ROM²がプレゼントされます。同タイトルを多数の人が応募した場合は抽選とさせていただきます。※応募作品の著作権は(株)ハドソンに帰属させていただきます。



桃達プレゼント

いつも「桃太郎伝達」を読んでくれて、ありがとう!! 今月のプレゼントは、土居さんの画のコピーです。プレゼントは、白黒の線画でチョイ残念だけど、ゲームはカラフルになっているから楽しみにしていてください！

「桃太郎伝達」へご意見・ご感想・ご質問などを寄せてくださった方の中から10名にプレゼントします。ほしい人はハガキに「イラストほしい」と書いて、〒160千代田区九段南4−7−16市ヶ谷KTビル4F「㊙PCエンジン・桃達係」まで。「P−TYPE(仮)」の正式タイトル同様おハガキ待ってます!!

『天外魔境』には、桃太郎チームから、桝田省治が全面参加、ほかのメンバーが協力といった形で参加してるらしい。さくまあきらも参加しているとの噂もあるが、困ったときに相談に乗る程度で、札幌に住み込んで徹夜を続ける桝田省治の陣中見舞と称しては、好物のカニを食いに行くだけだったというのが真相のよう。



開発じゃない企画集団、"無限大倶楽部"に今月は潜入!!



人気まんが家、本宮ひろ志先生が、まんが家の持つ感性をゲームに生かすことはできないか？　と考え、"無限大倶楽部"という企画集団を結成したぞ!!

「最近のゲームはいろいろとむずかしい」と本宮先生は語る。たしかに最近のゲームはむずかしいものが多く、クリアできないゲームがかなりあるのではないだろうか？　ゲーム本来の持っているべき"おもしろさ""楽しさ"といった部分を前面に押し出したゲームを作れないだろうか？　というコンセプトのもとに、"無限大倶楽部"は結成された。「ゲームというものは、まんがのストーリーを作るのと同じようだ」と本宮先生は考え、そしてそれを基本にしてわかりやすい、人間ぽさのあるストーリー展開を繰り広げていくそうだ。もちろんその内容は"大人が堪え得るもの"でなければならないという考えのもとに成り立っている。

「ゲームの中で"人間"を描きたい」と本宮先生は語る。「そのゲームの中に出てくるキャラクターに"人間個人の魅力"を出したい」そうだ。今、本宮先生は『外法界戦記』というゲームを構想中とのことで、これは仏教の世界を舞台にしたRPGになるとのこと。

「意外性のあるものが作れればいいな」と本宮先生は最後に語った。きっとみんなをあっといわせるゲームを作ることだろう。



⬆ゲームの企画について語る、バイタリティーあふれる本宮先生。

⬇『竜の子ファイター』の宮下先生も取材に協力してくださった。

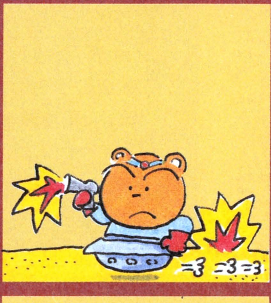


SOFT HOUSE INFORMATION
■ソフトハウス　インフォメーション

アイレム
暖かくなりましたね。お元気ですか？『Mr.HELIの大冒険』も着々と進んでいます。ほかに『最後の忍道』『迷宮島』の移植も予定しているので3つそろえてヨロシクね。　（担当／吉岡）

アスク講談社
読者のみなさんこんにちは。『ネクロス』おもしろそーでしょ。スタッフ一同がんばって制作していますので、もう少し辛抱して待っていてください。　（担当／讃岐）

アスミック
新作続々の他メーカー様が羨しい。アスミックは9月に忍者アクション『忍―SINOBI』の予定のみ。来月から美貌の担当編北山のりピーへの愛の告白シリーズが始まる。　（担当／金子）



インテック
みなさんはじめまして、インテックです。まだまだ新米ではありますが、これから楽しいＳＬＧソフトをどんどん出しますよ。どうぞご期待ください。よろしくね。　（担当／定塚）

エイコム


NECアベニュー


クリーム
はじめまして、ニューフェイスのクリームです。『ブルファイト・リングの覇者』でデビューします。今までにないボクシングゲームになりそうですので、お楽しみにネ！　（担当／堀井）

サリオ
こんにちは！『大地君クライシス』がほぼ完成しました。実はこのゲーム、バッテリーバックアップを使用するんだ。人工知能とバックアップ！　全部新しものずくめ!!　（担当／酒匂）

サン電子
『弁慶外伝』の前人気が異常に高いのでスタッフ一同びっくり。みんなの期待に応えるべく現在慎重にバランスどりのまっ最中!!
RPGはバランスが命だからね！　（担当／石川）

タイトー
みなさんこんにちは。『ニンジャウォーリアーズ』の感想はどうですか？　発売まであと2か月ぐらいあるけど、それまで『究極タイガー』をやり込んで待っててね。　（担当／山名）

データイースト
"目に青葉　山ホトトギス　初ゲーム"。黄金週間は日頃のゲーム疲れをいやし、気分一新ＤＥＣＯの新作を待つのが正しい過ごし方、と昔から言われています。　（担当／タケ）

　撮影／川合 泉



イラスト／本宮ひろ志

くれくれタコラの戦利品

5名



今月のクレクレタコラの戦利品は、"無限大倶楽部" で現在本宮先生が企画中のゲーム、『外法界戦記』のキャラクターの描かれた、本宮先生の直筆サイン入り色紙を5名様にプレゼントだ。これは家宝になるぞ!!

応募方法

プレゼントの希望者は、ハガキにプレゼント名を明記して、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F ㊖PCエンジン編集部「無限大倶楽部」係まで。

トンキンハウス

東京書籍のゲームソフトのブランド名がトンキンハウスになりました。第1弾のゲームは『竜の子ファイター』で、8月発売予定ですので、みんな期待してね！　（担当／竜）

ナグザット

小さなソフトハウスのナグザットにもお便りが届くようになりました。FCもいずれ作ろうと思っています。これからもどんどんお便りくださいね。待ってまーす。　（担当／まかお）

ナムコ

先日パックランドへ行ってきました。温泉につかったり湯あがりに射的をしたり、いい旅でした。のナルーロクス逆は道り帰もで。ンフッカ。たしで変大構結　（担当／がんのすけ）

ニチブツ

困った、困った。アッという間に桜も散ってお花見どころじゃなかったのに、開発がドーンと遅れてごめんなさい。『麻雀刺客』の発売は夏休み以降になりそうです。　（担当／三浦）

日本テレネット

アクションゲームに革命をもたらすことを目標に制作中の『ヴァリスⅡ』!! あまりに過激な開発スケジュールのため、脱走者が出たという噂は本当だろうか？？？　（担当／丸山）

ハドソン

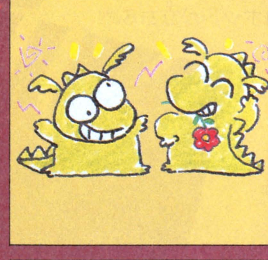
みんな、天気のイイ日は外でスポーツ。雨の日は、『パワーゴルフ』だぜ!! ハドソンスポーツゲーム第3弾、スーパーリアルで登場!!　（担当／北出）

パック・イン・ビデオ

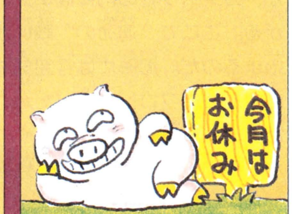
秋に向けて新作を企画中です。充電と取材のため、(何の取材だ!?)ハワイにでも行きたいけど、デスクでワープロを打ってる寂しい春…。はやく夏、来ないかナ。　（担当／ゆう）

ビクター音産

今回は『死霊戦線』につづく新作2本を紹介します。ゲーセン野郎を熱くした名作、『虎への道』と、J.ニクラウスが選んだ18ホールに挑戦するゴルフゲーム。両方とも大作です。（担当／南）



ビッグ・クラブ



ビデオシステム

春休みのPCエンジンまつりに参加ありがとうございました。『わいわい麻雀』はいかがでした？　楽しんでいただけたでしょうか。少し待ち時間が長くてゴメンなさい。（担当/山下,西川）

ヒューマン

ソフトの発売日まで、まだ2ヶ月あります。首をなが～くして待っている人、もう少しの辛抱です。がまんしてください。PS.㊖の、のり子ちゃん、ごめんね！　（担当／茶々丸）

フェイス

きょうは、みんなにあやまらなければならないことがあります。『サイバークロス』が4月発売から6月発売にのびてしまいました。ごめんなさい。もう少し待っててね。　（担当／東間）

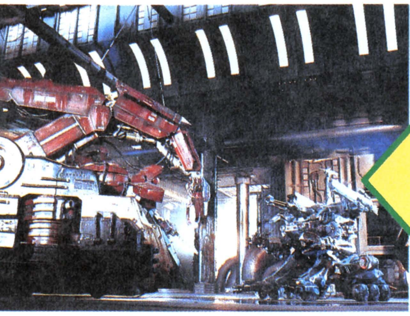
マイクロキャビン

ポカポカあったかいなぁ。みんな新しい環境に慣れてきたころかな？　勉強も大切だけどやっぱり息ぬきはキャビンのソフト！　えっ、何も出てない？　でも…春ですねぇ!!　（担当／大津）

メサイヤ

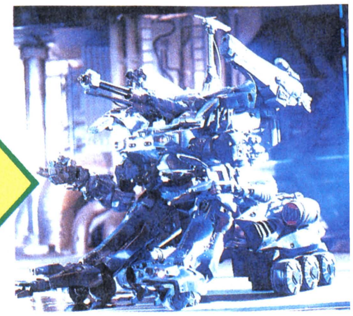
今年の新入社員は腕は立つけど中には変なヤツもいます。人数が増えて負担が減ると思いきや、仕事もしっかり増えてます。あ〜、やっぱり変になりそう。　（担当／花城もどき）

イラスト／河原靖子



特別企画第２弾

GUNHED ガンヘッド



映画、ゲームともに期待集中の『ガンヘッド』。今回は、映画のクライマックスシーンの紹介と、ゲーム最新情報を大公開!! 今年の夏は『ガンヘッド』で決まりだね。

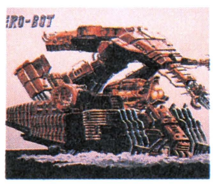
映画情報 ガンヘッドの宿敵――エアロボット大公開!!

映画のクラマックスシーンは、巨大コンピュータ・カイロン５を守るエアロボットとガンヘッドの壮絶なバトルだ。このエアロボット、実は対ガンヘッド用に開発された攻撃兵器。映画のプロローグシーンにも前大戦時のガンヘッド大隊とエアロボットの対戦がある。強力なエアロボットの前に、ガンヘッド大隊は一網打尽にされてしまうのだった…。

そのエアロボットの映画撮影用モデル1/8スケールが、ついに完成した。1/8とはいえ、全長は２ｍにも及ぶ(設定は16.3ｍだからね)。アーム部はエアシリンダーで可動、装甲はＦＲＰ(強化プラスチック)という、本物のロボットさながらのスケールモデルなのだ。



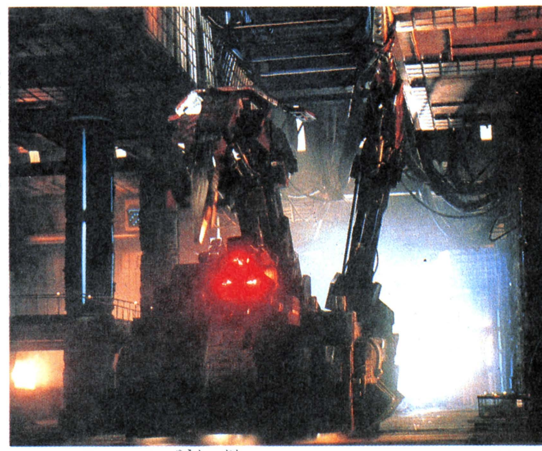
⬆ガンヘッドとその仲間たち。しかし、彼らの行く手にはさまざまな障害が立ちふさがる。



⬆エアロボットのデザインも、ガンヘッド同様、河森さんの手によるもの。

エアロボットデータ

速度　67km／h
(室内戦闘モード)
重量　189.7t
(標準戦闘重量)
全長　16.3m
(メインアーム含まず)
全高　8.6m



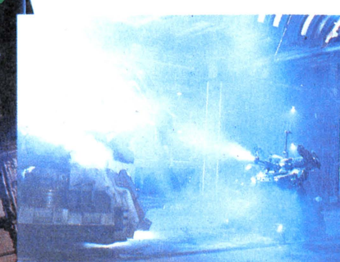
⬆1/8エアロボットの勇姿。重さは130kgもある。５つのモーターにより、車体を動かしている。

運命のフロアで繰り広げられる死闘!!

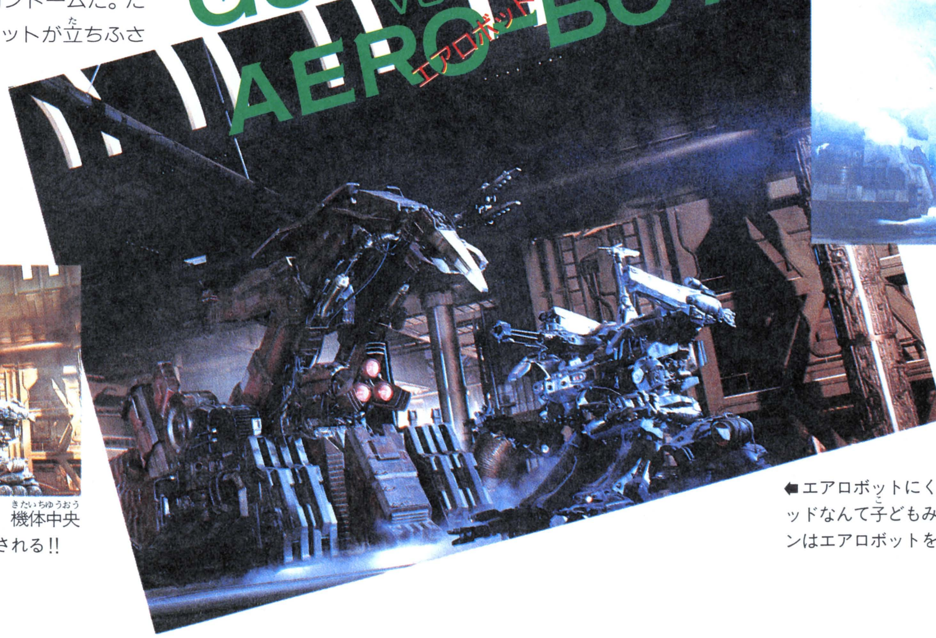
ガンヘッドに乗り込み、カイロン５をめざすブルックリンは、389階の「運命のフロア」にたどり着く。この１階上、390階がカイロンドームだ。だが、ガンヘッドの前にはエアロボットが立ちふさがる。ここで"運命の"戦いが始まるのだ。撮影には雰囲気を出すためにフロンガスがたかれた。ビーム砲の発射シーンやロボット同士の肉弾戦など、見逃せないシーンが連続なのだ。

GUNHED VS AERO-BOT誌上バトル

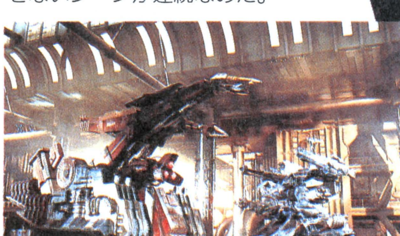
ガンヘッド　エアロボット



⬆「運命のフロア」で、ガンヘッドとエアロボットの死闘が続く。



⬅エアロボットにくらべたら、ガンヘッドなんて子どもみたい。ブルックリンはエアロボットを倒せるのだろうか。



⬆ガンヘッドに襲いかかるエアロボット。機体中央の大型アームが、ガンヘッドにふりおろされる!!

撮影／中村英良

■ヒロイン・ニム役――ブレンダ・バーキ



主人公ブルックリンとならび、ストーリー上重要な位置にいるのがヒロインのニム。腕利き女兵士でそのうえ美人という役柄を演じるのは、ハリウッドでも注目されているブレンダ・バーキだ。インディアンの血も混じる北欧系の顔だちで、その表情は冷酷な女兵士からブルックリンを助ける人間的な女性まで、いくつもの“女”を魅せてくれる。その実体はスポーツ大好きな25歳。スレンダーなボディは、毎日のジョギングで鍛えているそうだ。



⬆カイロン・ドームでバイオドロイドに襲われ、傷つくニム。



⬆彼女の色気も見逃すな！

特製パンフプレゼント

宣伝用に作られた特製パンフレットを3名様にプレゼント。「㊙PCガンヘッド特製パンフプレゼント」係と書いて送ってね。あて先は118ページを見てね。



試写会に 50名様ご招待！

読者のみなさんにお知らせ。映画公開に先がけて、6月17日(土)の試写会に抽選で50名様をご招待。■場所／東京・有楽町よみうりホール(そごう7F)■開場時間／午後6時■開映時間／午後6時30分。「ガンヘッド試写会」係とハガキに書いて送ってね。あて先は118ページを見てね。■しめ切り日／5月19日消印有効。

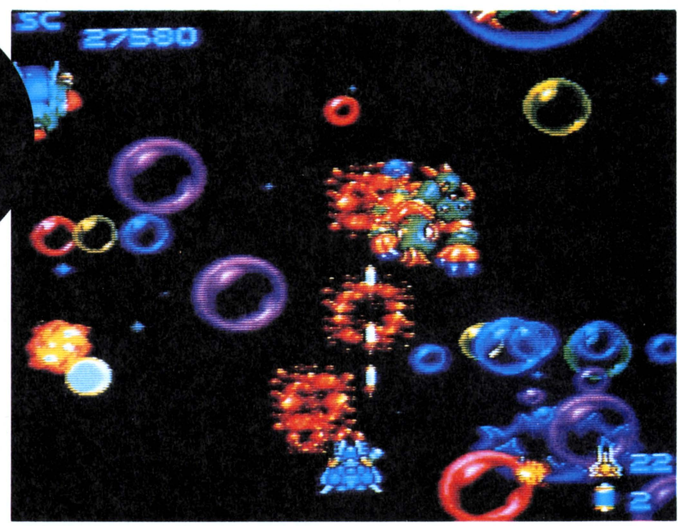
ゲーム情報

あの『ザナック』を超えるか!? ハイビジュアルSTG!

(シューティングゲーム)

これがガンヘッド





ゲームは映画の55年後のストーリー

前号に続いてまたまた新しい情報をキャッチ。まず、右のゲーム画面のような、ハイビジュアルSTGにお目にかかれる日も近いってわけだ。こちらのストーリーは、映画の55年後という設定。カイロン5と死闘を繰り広げたガンヘッドが、宇宙よりしのび寄る新しい敵に挑む物語。

ゲームは縦スクロール。5種類の攻撃兵器が、さらにいくつかの段階にパワーアップする。このハデさは目もくらむ(?)ほど。とにかく、FCの名作「ザナック」を超える痛快STGが誕生しそうってウワサなのだ。

パワーアップシーンは超どハデ!!



⬆前方の敵に広域にわたってダメージを与えるビーム砲。



⬆落下地点で多方向に飛び散るエネルギー弾だ。



⬆青いエネルギー球を連発する、速射砲タイプの攻撃兵器。

PC移植市況月報

発行所
移植市況月報情報局
1989年4月28日発行
第6号

PCエンジンに移植されたらいいなベスト20だ！

順位	累積ポイント（今回分）	前回	ゲーム名	オリジナル（移植版）	ウリ
1	5872(2293)	1	大魔界村	ARC	MD版がそろそろ始動!! そして、PCエンジン版もひょっとしたら…。
2	5003(1835)	2	ドラゴンクエスト	FC（MSX）	最近では、すっかり『大魔界村』に押され気味だね。
3	3923(1436)	3	グラディウスII	ARC（MSX・FC）	なんとか今月も3位に食らいついたが。早くコナミに参入してほしい。
4	2879(1388)	6	源平討魔伝	ARC（X68K・FC）	先々月の特集が効いたのか、イッキに2ランクアップ。
5	2821(1282)	5	スプラッターハウス	ARC	ホラーものの季節が迫ってきたからか？ 人気急上昇中!!
6	2686(844)	4	Y'S	PC（FC・MSX・セガ）	移植企画も着々と進行中!! 日の目を見るのはいつの日か!!
7	1662(805)	10	ソーサリアン	PC	『Y'S』にあおられて、今月は3ランクアップ!!
8	1624(657)	9	イメージファイト	ARC	『Y'S』、『ソーサリアン』の2大RPGの壁にはばまれて今月は8位。
9	1608(304)	7	アフターバーナー	ARC（セガ・FC）	移植決定でやや人気が安定。NECアベニューさん、早く出してね。
10	1451(470)	8	オーダイン	ARC	あの素晴らしいテクノ風ミュージックを再現してほしいなあ。
11	1269(500)	13	超絶倫人ベラボーマン	ARC	陽気のせいか、元気のよさで人気株やや上昇!? 絶倫は終わらない!?
12	1220(433)	11	獣王記	ARC（MD）	なんと!! 移植決定!! MD版をしのぐことはできるか!?
13	1136(362)	12	ファイナルファンタジー	FC	累積票で保ってはいるが、そろそろアブナくなってきたぞぉ〜。
14	1071(321)	14	スーパーマリオブラザーズ	FC	これも累積票で保ってる感じだね。根強いファンはどうしたの？
15	1037(596)	16	テトリス	PC（ARC・FC）	かなり確かなウワサがあるぞ。まあ当然といえば当然かな。
16	1029(401)	15	ラストハルマゲドン	PC	パソコンものとしてはかなり健闘しているが、今月は1ランクダウン。
17	578(578)	—	タツジン	ARC	ついに登場!! かなりシンドくて、今どきのシューティングといえる。
18	567(259)	18	ベストプレープロ野球	FC	本物のペナントレースも開幕したことだし、もう少しガンバッて。
19	482(482)	—	ロボコップ	ARC	初登場!! 大人気SFX映画のアクションゲーム版だっ!!
20	425(172)	20	ロックマン	FC	今月はヤケに得票数が低い。長い間よくガンバッたね。

常連ゲーム人気落ちず

消費税のおかげでソフトの値段も3％アップ。こうなったら、ゲームの内容も3％アップしてほしいもんだね!?

上位3位はすっかり定着しちゃった感じだね。『大魔界村』、『ドラクエ』は創刊号からの根強い人気で、ついに5000票台に到達!! こりゃ1万票に達する前に移植が強行採決されてもおかしくないかもね（ダレが決めるんだろうか？）。

下位のほうでは、17位にその難しさがうけてるシューティング『タツジン』、19位には映画ものののアクションゲーム『ロボコップ』がそれぞれ初登場!! 『ロボコップ』は予想外の得票数でチャートに入ってきたゲームだから、案外おもしろい動きを見せてくれるかもね。

ところで、1位の『大魔界村』が移植されるというウワサが出ているぞ。本当だったらスゴイよね。

☆記号の説明　FC…ファミコン　ARC…アーケード　PC…パソコン　X68K…X68000　MD…セガ・メガドライブ

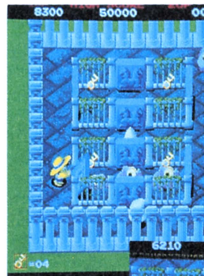
移植目安箱

チャートに目新しいゲームが登場していないので、今月は「目安箱」を2ページに増やして、新作ゲームをド〜ンと紹介しちゃうぞ!! さて、キミはどのゲームが気に入るかな〜!?

壁をバタンするコミカルアクション
ロンパーズ
アーケード

この『ロンパーズ』は、パズル風にちょっとだけ頭を使うアクションゲーム。主人公チャップくんを操って、モンスターに捕まらないように迷路内に落ちてる鍵をすべて拾い集めて、各面をクリアしていく。モンスターは迷路を作っている壁をバタン!! と倒せばやっつけられるんだ。

モンスターのパターンを読み、いかにして鍵を拾い集めるか、またモンスターをうまく誘導し、壁倒しで一挙に高得点を狙う、そのへんの判断がキーポイントなのだ。最近ではあたりまえになった派手な爆発やレーザーのカッコよさで目を引くゲームが多い中、本当にアイデア勝負のゲームだ。



➡まずは小手調べの1R。バンバン壁を倒していこう!!



➡モンスターと隣りあわせになってしまった!! さて……。



⬆やった!! 地震アイテムだ。これでモンスターは全滅だ。でも全61Rクリアはキツイぞ。

これぞ由緒正しきシューティング!!
天聖龍（セイント・ドラゴン）
アーケード

ジャレコの最新横スクロールシューティングがこの『天聖龍』（セイントドラゴン）なのだ。ヒョロ長いマイキャラは、なんとなく敵にぶつかりやすそうで、ゲームの難度を上げているんじゃないかと思うけど、実はその逆。頭以外の胴体は弾に当たっても、無敵で、ザコならワザと体当たりさせたり、と使い方はプレイヤーによって自由で、それがウリのひとつなのだ。

もちろん、パワーアップもバッチリあるし、人工惑星や地底洞窟といった舞台や、敵キャラの美しいピカピカのメタリック風グラフィックもなかなか楽しめるぞ。



⬆人工要塞内部に潜むイビルアーマー。強力な攻撃力を持った戦闘ロボットだ。



➡人工惑星はとにかくデカくて迫力があるぞ!!

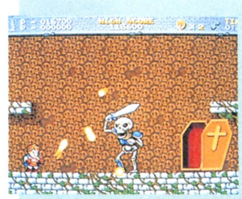


➡惑星内部に囚われている母聖龍をキミは救い出せるか!?

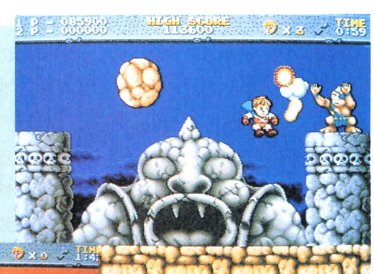
ファンタジックな痛快アクション
レジェンドオブヒーロー トンマ
アーケード

囚われの姫を救うために前人未踏島に向かったトンマ宝帝の愉快でコミカルなアクションゲームだ。操作は攻撃&ジャンプと非常にわかりやすく、初心者でも十分に楽しめるようになってる。

このゲームのウリは、ジャンプ操作のおもしろさで、ボタンを押す時間やレバー操作で距離や滞空時間と落下速度をコントロールできるところ。それをうまく使って敵の頭に乗ったり、空中の敵を倒したりするのだ。かなりシャレっ気の強い設定もウリのひとつかな。



➡1Rのボスは大ガイコツだ。頭を狙え!!



⬆ジャンプしたときの滞空時間をうまく生かして敵を倒すのだ!!



➡いきなり崩れ出す橋。こんなトラップも盛りだくさん。

邪獣デュポンの手からアルテミスを救え

フェリオス

アーケード

ギリシャ神話をモチーフにしたシューティングゲーム。主人公アポロンを操って、邪獣デュポンに囚われた妹アルテミスを救い出すのが目的だ。

ゲーム中に主人公に助言をくれたり、アニメタッチのビジュアルシーンはなかなかファンタジー風で、プレイヤーの目を楽しませてくれるぞ!!



⬅ロックバレイを守るラドーンは火を吐いて攻撃してくる!!



⬅1Rのボスは目からレーザーを放つメデューサだ!!



⬅炎の魔人アンタイオスの攻撃はメチャクチャしんどいぞ!!

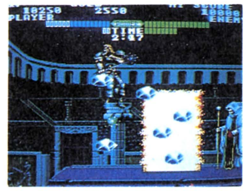
VSタイプのアクションだ！

ファイティングファンタジー

アーケード

アクションゲームにしてはちょっと毛色の変わったゲームで、プレイヤーが8人の強豪を相手にして、コロシアムの中でどちらかが倒れるまで戦うという、VSタイプのゲームだ。

出てくる敵キャラもサソリ男やらヘビ女など、個性的で凶悪な攻撃をしかけてくるやつらばかりだ。下突きや受けなど多彩な動きで攻防戦を楽しもう。2P対戦も可能だ。



⬅魔法使いソロモンはマジックを使うぞ!!



⬅奇怪なダルドノアの攻撃は手強い……。

戦略的陣取り合戦の妙味があるぞ!!

フォートレス

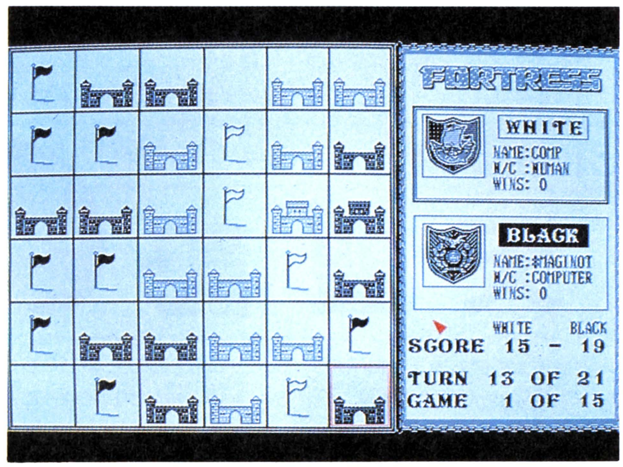
パソコン

まるで囲碁とオセロをたして2で割ったような陣取りボードゲーム、それがフォートレスなのだ。ボード上に白と黒に分かれたプレイヤーがそれぞれ城を築いていき、その勢力の大きさで領地を占領しあい、最終的に、オセロのように自分の築いた城と勢力下にあるマスを多く埋めたほうが勝ちになる。

一見複雑そうだけど、やってみると○×のようにスピーディーでおもしろいのだ。



⬆対コンピュータだけでなく、人間同士の対戦もできる。15人まで登録できるぞ。



⬆コンピュータは、最初のうちは弱いけど、学習能力があるので、対戦するたびにどんどん強くなっていくんだ。こりゃおもしろいぜ!!

読者の声



☆ぼくの1か月のこづかいは、たったの1500円なので、ゲームセンターの『グラディウスII』を1回ぐらいしかやったことがありません。もし、『グラディウスII』がPCエンジンに移植されることが決まったら、1か月1000円ずつ貯金してでも買いたいです。どうか移植してください。

（青森県　高田克康）



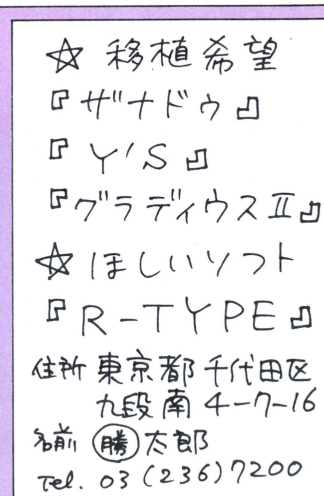
☆ああ、私は『Y'S』の完全版をプレイしたい!! FCだけじゃつまんない。あの感動のクライマックスをプレイしたいっ!!（東京都　丹羽幸恵）

☆拝啓。もう春先だというのに、ふところには木枯らしが吹き荒れる今日この頃です。こんな状態ですので、ゲーセンには行けないので『源平討魔伝』を移植希望します。よろしく!!（愛知県　森拓也）

キミの1票を待つ！

ハガキは1人1通でその中に3つ移植希望のゲーム名を書いて送ってほしい。3つもない人は1つでも2つでもケッコウ。1通だけだよ。応募者の中から抽選で毎月5名に希望ソフトをプレゼント!!

あて先：〒102東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷KTビル4F　㈱PCエンジン編集部「移植」係まで。



※今回の当選者 愛知県 野村建徳クン 長崎県 塩塚宏樹クン 千葉県 広野靖史クン 他2名

決戦！プロテニスワールドコート 第6回

ヤル気まんまんテニスで勝負！



今回は読者との対戦はお休み。㊞チームはワールドコートのウインブルドン、ナムコに乗り込んだのだ!!

㊞ VS ナムコット

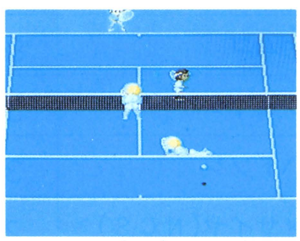
ビート剛・ニンジャ増嶋チーム ナムコット最強チームを破る！

総あたりの結果は1勝4敗とふるわず

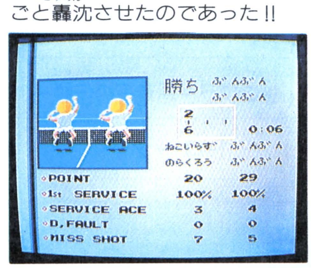
3月某日、ナムコが熱く燃えた。㊞チームが最強の敵、ナムコットチームに再び戦いを挑んだのだ。都合により欠席のすぺしゃる今村の代打として、㊞チーム期待の新鋭、ニンジャ増嶋が参加、自信まんまんでナムコに乗り込んだ。ところが、ナムコットから意外な提案！　今回はダブルスのみ、しかも参加選手を試合ごとに組みかえて、総あたり戦で、とのこと。ふだん練習していない組み合わせを強いられた㊞チームはまっ青。この不利な条件のため、総あたり5戦の結果は、1勝4敗と残念な結果だった。だが、第3戦に注目してほしい。ビート剛・ニンジャ増嶋の㊞最強コンビは、"黒魔術"を駆使するナムコット最強コンビ、カルノフ・サラリーマンXチームを、高速センターサーブとスマッシュの嵐で、みごと轟沈させたのであった!!



⬆㊞チーム、勝利の瞬間！　思わずガッツのビート剛。ほっとするニンジャ増嶋。



⬅"黒魔術"とは、のらくろうの出す、フワついた魔球だ。



⬅やったぜ㊞チーム!! 次回はナムコットに完全勝利だ!!

試合結果

㊞チーム		ナムコットチーム
みすたあ高木（ぶんぶん） ニンジャ増嶋（ぶんぶん）	6−7	KON²（えどまえ） 河野名人（あらよっと）
ビート剛（ぶんぶん） ローラ高野（べらんめい）	1−6	KON²（えどまえ） 河野名人（あらよっと）
ビート剛（ぶんぶん） ニンジャ増嶋（ぶんぶん）	6−2	カルノフ（ねこいらず） サラリーマンX（のらくろう）
みすたあ高木（ぶんぶん） ローラ高野（べらんめい）	1−6	カルノフ（ねこいらず） サラリーマンX（のらくろう）
ビート剛（えどまえ） ニンジャ増嶋（ぶんぶん）	2−6	インモラル石村（ぶんぶん） KON²（あんくるさむ）

ナムコチームの話

㊞編集部に言いたい。遊びじゃないのよワーコートは、ハッハ〜!! コントローラを洗って出直してください。私たちは絶対に負けない。この世に平和が来るまで!!　KON²

㊞チームの話

㊞編集部から決戦場のナムコ本社まで、なんと電車でエンエン2時間もかかるのだ!!　われわれの練習不足もあるが、この時間に負けた!! 次は編集部へ来〜〜い!!　ビート剛

ナムコットチーム出場メンバー

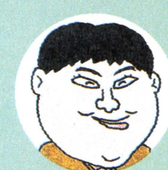
KON²



河野名人



カルノフ



サラリーマンX



インモラル石村



●次回は、㊞チームが読者の挑戦を受けて立つぞ!!

㊙PCエンジン SOFT HIT CHART

春休み商戦でチャートは少々荒れもよう。消費税の実施前にソフトの買いだめもあったようだ。

3月31日付

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータをもとに、㊙PCエンジン編集部が作成したものです。太矢印マークは、急上昇中を意味します。

	順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	発売日	最高順位	登場回数
⬆	1	—	1,408	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	3月4日	1	1
	2	2	649	ソンソンII	NECアベニュー	1月27日	2	3
↑	3	—	583	ウィニングショット	データイースト	3月3日	3	1
↓	4	1	429	ネクタリス	ハドソン	2月9日	1	2
	5	3	352	ビジランテ	アイレム	1月14日	3	3
	6	4	341	ドラゴンスピリット	ナムコ	'88年12月	1	4
	7	—	319	妖怪道中記	ナムコ	'88年2月	7	3
↑	8	—	297	はにい　いんざ　すかい	フェイス	3月1日	8	1
⬆	9	—	231	コブラ～黒竜王の伝説～(CDロム)	ハドソン	3月31日	9	1
↓	10	5	220	モトローダー	メサイヤ(NCS)	2月23日	5	2

今月のチャートの動き

『ダンジョン～』予想通りの1位!!

期待の新作チャートでその人気の高さを見せつけていた『ダンジョンエクスプローラー』が初登場で1位をモノにした。3月は13本ものソフトが一度に発売されたので、得点もちらばると予想されたが、これだけの大差をつけての1位はさすがだ。

一方、大量にチャートインすると見られていた3月発売ソフトだが、3位に『ウィニングショット』、8位に『はにい　いんざ　すかい』、9位に『コブラ』と、1位と合わせて合計4つにとどまった。これは月末発売のものが集計に間に合わなかったのと月後半発売のものが多かったせいだろう。戦国チャートは来月にずれこむもようだ。

しかし、月末発売なのにチャートにくい込んできた『コブラ』はいろんな点で注目される。『コブラ』をやりたいがためにCDロムを買う人がいるかもしれない、そんなパワーを持ったソフトだ。



⬅CDロムでアドベンチャー。ちょっと昔は夢だったのだ。

期待の新作 BEST3

	順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名
	1	1	388	天外魔境(CDロム)	ハドソン
↑	2	—	289	イース(CDロム)	ハドソン
	3	—	215	弁慶外伝	サン電子

発売予定のソフトの売れ行きを占うコーナー。1位は本誌創刊以来5か月連続で王座を守り続ける『天外魔境』。いよいよ発売が迫ってきたぞ。

そして2位は移植の待ち望まれていた『イース』だ。上位2つをCDロムが占めたことで、このメディアへのみんなの期待がわかるね。ファミコンは『ゼビウス』『スーマリ』『ドラクエ』の発売ごとに本体の売り上げを伸ばしていったけど、エンジン初のスーパースターソフトはCDロム版かもね。

3位にはダイナミックな歴史ものRPG『弁慶外伝』が入った。



⬅本宮ひろ志デザインのキャラに人間くささがある『弁慶』。

これさえ読めばキミも必ずなれる

ゲームの達人



雅子の隠し技を教えちゃう♥





「HOW TWO WIN」でゲーム攻略をほぼ完了したら、「達人道場」で最後のツメをしようぜ。普通にプレイするのはツマンナイ!! という人なら、全部で9ゲーム、42の技がギッシリ詰まった「裏技的達人」で遊んでみるのも楽しいぞ。今月も全力投球で、ガーンバロ。



『究極タイガー』『ワンダーモモ』など新

裏技的

『究極タイガー』究極のコマンド集!!

究極タイガー

東京都 秋場浩二くん 5000円 3000MAC

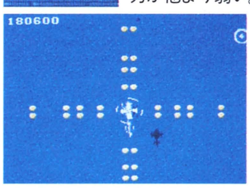
1 イエローで誘導弾が使えるようになる!

自機から4方向に弾を放つ、イエローフォーメーション。最近急激に増えている『究極』マニアの間では、最も使えない武器だというのが定説だ。ところが、フォーメーションチェンジアイテムがイエローのとき、セレクトボタンを押しながらとれば、なんと自機の両脇から出る弾が誘導弾になり、敵を追って飛んでいくぞ!!

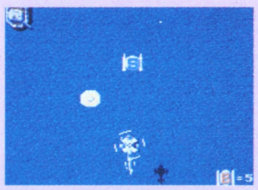
フォーメーションチェンジ



前後左右に弾を撃てるのが強みだが、弾の威力が他より弱い。



セレクトを押す



⬆フワフワと海上上空を漂う、フォーメーションチェンジアイテム。赤、緑、青と色は次々に変わっていく。黄色になったところを見はからってセレクトを押しながらとるんだッ! 敵機に注意しろよ。

ほらホーミングだ!!



⬆イエローフォーメーションにチェンジ。すると、自機の両脇から発射される弾が、誘導弾になる。

埼玉県 田沢くにおくん 5000円 3000MAC

2 クレジット増殖技

こんなにムズいシューティングゲームなのに、コンティニューの回数が3回しかないなんて、あんまりだ! なんて言ってるコには、最高のウラワザだよ。やり方はいたってカンタン。タイトル画面で自機が降りてくるよね。そのときすかさず方向キーの右を押しながら⑪ボタン連打で、クレジットが9まで増えるぞ。

タイトル画面



⬅バトルタイガー登場のときコマンドを入力。

クレジットUP!



⬅右を押しながら⑪連打でクレジットup!

3 残機がイッキに5up!!

続いての『究極タイガー』のコマンドは、残機増殖のウラワザだ。早くクリアしたいけど、コンティニューのお世話にゃなりたかねェやいッ! というガンコ者には最適。これもやり方はカンタン。ゲームスタートして、バトルタイガーが発艦したら、すぐに画面の一番左下に行き、ボムを落とそう。チャイムが鳴ってイッキに5upだ!

スタート地点



⬅画面の左下まで自機が行きついたらボンバー! 2周めもこの技は使えるよ。

⬇ためしに死ぬとハイこのとーり!



おこぼれ技 死霊戦線 まず剣を装備して、次にバトルモードに入る。バトルモードに入ったら⑪ボタンを連打せずに、押し続けると、剣を出したままの状態で戦える。

作裏技合わせて42本だぁ!!

達人



イラスト／佐々木晃

好評の「裏技的達人」が、一気に倍の8ページになって、ボリュームアップ。今月の目玉は、『究 極』と『モモ』。力が入った「裏技」を、これからもヨロシク。

ダンジョンエクスプローラー

栃木県 森泉芳工くん

4500円 3000 MAC

ダンジョンの終盤ボス敵楽勝攻略法

シナリオ13 チャンダー

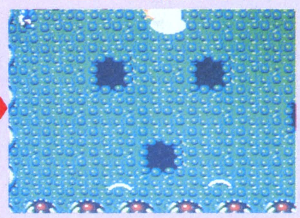
今まで味方（?）のフリをしていたが、悪の力に魅せられたチャンダーは、実はシナリオ13のボスだったのだ。そんなワケで、コイツの攻略法といこう。ヤツが動き出したら、ある程度の間をあけて、右か左のカベづたいに上へダッシュ！　成功するとチャンダーはカベにハマるので、そこを攻めろ。

こぉの裏切者ー！



⬆シナリオ13のダンジョンのボス、チャンダー登場！　ヤツとの間をとりながら上のカベへヤツを誘い込め！

オマエなど敵ではない



⬆みごとにヤツはハマッた。動けないヤツの攻撃は皆無と化した。怒りを込めたファイターの攻撃。バカヤローッ！

シナリオ14 魔王ブレード

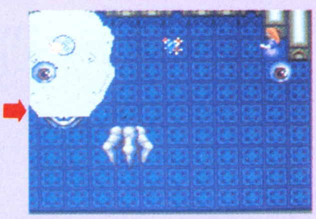
最終シナリオ14の、大ボス・魔王ブレードの、かなり楽な倒し方が発見されたぞ。上下に動きながら、左右に移動するコイツは、正面からだと弾の狙いが定まりにくい。そこで、写真の位置へ行き、左を向いてひたすら攻撃。ダメージは受けるけど、生命の種が3個もあれば大丈夫。確実な倒し方だぞ。

ここの位置で……



⬆出たァ！　コイツがファイナルダンジョンのボス、魔王ブレードだ！　すばやくキャラを写真の位置へ。

ひたすら攻撃！



⬆そして、ただひたすら攻撃するんだ！何があっても絶対動かず、生命の種にモノをいわせて切り抜けろ！

F1パイロット

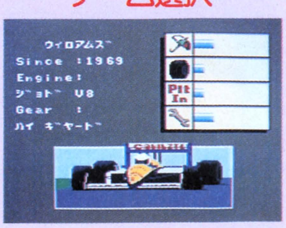
島根県 渡辺陽子さん

4500円 3000 MAC

いきなりッ!! コースセレクトできるぞ

全コースのマップが表示されている間にⅡを押してみよう。すると写真のようにコースセレクト画面が表示される。ブラジルから日本まで、全8コースが選べるぞ。✚の上下で選んで、Ⅰを押せば決定。お好きな面からドーゾ!!

チーム選択



⬆いつもの通り、チーム選択！　おすすめはウィロアムズかな。

Ⅱボタンを押すと



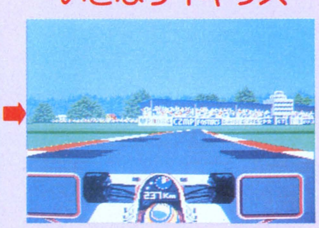
⬆このコース紹介の画面が出たら、コントローラーのⅡを押してみよう。

コースセレクト



⬆するとコースセレクト画面が！　上下で選択、Ⅰボタンで決定。

いきなりイギリス



⬆いきなりイギリスにも行けちゃう！でもゲームは予選だけ。

おこほれ技　**改造町人シュビビンマン**　「失敗シュビビーム」2Pプレイでスタート。どの面でもいいが、できるだけ高い位置に2人を置く。2人の間をできるだけとり、同時にシュビビームを向かい合わせて撃つ！　成功すると2人は炎と化してボスまで一直線！

早くもモモのウラワザ4本立て!!

ワンダーモモ

① 出現するカプセルを選びわけられるのよ♥

岩手県 桜川知くん 4000円 2800 MAC

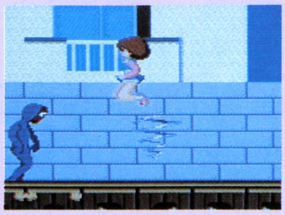
ゲーム中に出現する2種類のカプセル。実は、どちらのカプセルを出現させるか、だいたい選べるんだ。変身前は体力回復のPカプセルが、変身後はワンダータイフーン攻撃のBカプセルが出るんだ。この法則を利用すれば、2面などでは体力回復のPカプセルを2個とることができるぞ。

2面の住宅街



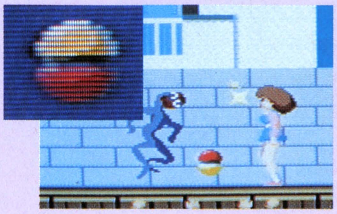
⬆ここは2面、真昼の住宅街。この面はPカプセルとBカプセルが、それぞれ1個ずつ出るんだけど……。

つむじ風をパス



⬆つむじ風出現！　でもワケあって変身したくないの。つむじ風さんごめんなさい。と変身をパスしたモモ。

Pカプセルだ!!



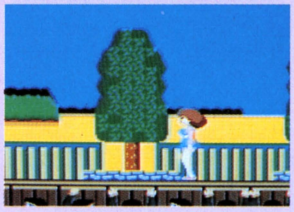
⬆変身をパスしたら、体力回復のPカプセル出現！　BカプセルよりPカプセルの方がいいもんね。

② モモのけいれんブルブルッ技！ あン、イヤーン

東京都 剣酢宇くん 4000円 2800 MAC

かわいいモモちゃんをケイレンさせちゃう、というミョーな技（?）を紹介しよう。やり方はカンタン！連射パッドを用意して、モモを右か左に向かせてキックの連射！　そして、そのままモモの向きとは逆に方向キーを入れてみよう。するとブルブルブルッと、モモがケイレンしちゃうのだ。

よーし、やるぞー



⬆この技はどこでもできるけど、敵の攻撃が少ない1面でやるといいよ。さーて、用意はいいか？

Ⅱを連射!!



⬆連射パッドのⅡを連射にしてキックの嵐！　モモちゃんのケリなら何発くらってもいいな。



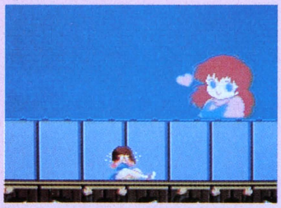
⬆そして、この場合は右へ方向キーを入れると、モモがケイレンし始めるんだ。うーむ、いとあはれ？

③ サイクロン楽勝攻略法

ゲーム中、最もうっとうしい敵、サイクロンの攻略法だ。ヤツが出現した瞬間は、当たり判定が甘い。そこをすかさず下からジャンプハイキックを決めてやれば、楽勝！

また、変身するというテもある。ワンダーモモになれば、ヤツの撃ってくる弾をまるっきり無視できるから、もはや相手にする必要はないのダ。知ってたかな。

モモもうイヤ



⬆サイクロンの攻撃に耐えきれず、「うえーん、もうダメ！」とモモちゃん。こうならないためにも……。



⬆出現と同時（これがけっこうシビア）にジャンプハイキック！　これを完全にマスターすれば楽勝！

④ BGMが消えちゃう?

大阪府 長谷川歩くん 3500円 2700 MAC

思わず口ずさんでしまうほど、軽快なBGM。これを消してしまうのがこの技だ。つむじ風ではなく、自力で変身する場合、変身中にタイミングよくダメージを受けてみよう。成功するとBGMが消えてしまい、変身するか面クリアするまで効果音だけになるぞ。CDロムを持っていたら、"ワンダーモモのテーマ"をかけてみるのも楽しいぞ。



⬆変身中にダメージを受ける！　ちょっとタイミングが難しいけど、ぜひ成功するまで挑戦してくれ。

ハイキーック!!



⬆シーン。BGMがない。これってけっこう淋しいモノがある。でも効果音マニアにはたまらない？

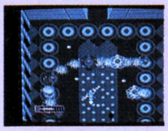
おこぼれ技 P☆47　1面のボスの所に行くまでに、アイテムをボムにしておき、コンティニューを2回使い、残機をゼロにしておく。そしてボスに32発ボムを撃ち込み、33発めを撃つと同時に自機を自滅させる。するとゲームオーバーなのに、2面の画面がスクロールする。

はにいいんざすかい

『はにい』のおもすろぱすわーどだ。はにゃ！

「スタート画面で、"①Ⅱ右左①Ⅱ右左①①左左ⅡⅡ右右"と入力して、タイトル画面で"みことのり"が出たら、①を押す」これでパスワード画面が出ることはみんな知っているよね。前号で2種類のパスワードを公開したけど、新たに右のオモシロパスワードが4つ発見されたぞ。それぞれ間違えないように入力しよう。

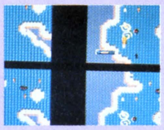
白黒画面



⬅白黒画面は今年のトレンド？

ぼくんちの
てれびはいまも
しろくろだ

画面4分割



⬅これって、ア・レのパクリ？

あかきつね
めんもうまいし
ぐもうまい

面セレクト

このパスワードを入力すると、最低装備で最終面へ行ける。

くさまくら
たびにでたくて
みことのり

最強装備

最強装備になれるパスワード技。これでどこでも行けるぞ！

これだけは
いれてはいけぬ
みごどのる

仙台市 亜理須くん

2500円

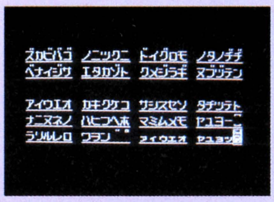
2300 MAC

アウトライブ

機動コード、マークス。バグばぐブラウディス、発進！

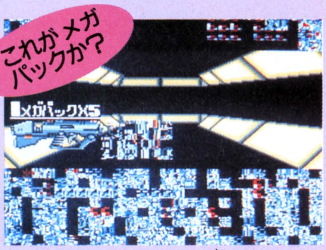
アウトライブのなかなか面白く、それでいてけっこう使えるパスワードが届いたぞ。まず機動コードに"マークス"と入れ、右のパスワードを入力しよう。するとゲームはちゃんと遊べるのだが、ステータス画面を見ると、アイテムの中にライトアーマー、ガンの中にはメガパックが！　画面はバグるけど、街に入れば直るよ。

パスワード



⬆このパスワードを入力。長いから、間違えないように入力してね。

ズカビバゴ
ノニツクニ
ドイグロモ
ノタノヂヂ
ベナイジサ
エタカゾト
クメジラギ
ヌブヅテン



⬆これがメガパックという名のガンだ（？）画面はバグってるけど強いぞ！

北海道 松代有司くん

3000円

2500 MAC

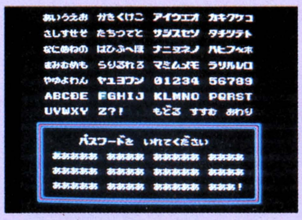
死霊戦線

パスワードでいきなりパワーアップどわ〜い!!

このゲームはパスワード式コンティニューなので、あるぞあるぞと思っていたら、ヤッパリあったぜ㊙パスワード技!!　入力画面で、"あ"を53文字、最後の1文字を"！"（しっかしこの長さ、何とかしてよ）と入れよう。するとどうしたことでしょう、いきなりMF値が最高の255、メダリオン6つなど、イイコトばっかりあるのです!!

"あ"を53文字、そして最後の1文字を"！"と入れて、ゲームをスタートさせる。

パスワード



⬆ね、こんなパスワード、1回見て覚えられそうでしょ？　でしょ？

キャラデータ



⬆ハイッ、これがそのパスワードのキャラのデータ。けっこうイケるでしょ。

福岡県 近見友弘くん

3000円

2500 MAC

ダンジョンエクスプローラー

デブデ・デブダで無敵キャラの誕生なのダ

先月もこのコーナーで紹介した『ダンプロ』のパスワード。今回のは無敵だ！　障害物もナンノその！　やり方はパスワードを"DEBDEDEBD"と入力し、最後に"A"を入れるときに、ランボタンを押しながら①を押すこと。するとエラーが出るが、無視してⅡを押し次はメンバーを選ぶ。キャラを決めれば無敵キャラ！

パスワードの入力画面で、"DEBDE DEBDA"と入れ、さらにⅡを押す。

パスワード



⬆最後の"A"を入力するとき、ランを押したまま①ボタンを押す。



⬅無敵になれば、カベをつき抜けることもできるのだ。

➡無敵のウィッチは、こんなとこにいても平気なのだ。

宮城県 稲川毅くん

2000円

2000 MAC

おこぼれ技 **ダンジョンエクスプローラー**　タイトルの後にキャラ紹介とか、アイテム紹介が出てくるよね。これを早く見たいときは、タイトル画面で①を押すと、キャラ紹介、また、Ⅱを押すとアイテム紹介画面が！　ボタンを押し続ければじっくり見ることができるぞ。

P☆47



1 対ボスキャラの安全地帯だ！

ステージ1 対シュペーゼンはここ!!

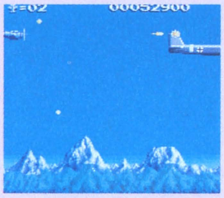
ヨーロッパ平原よりゲームスタートする『P☆47』。1面でも意外とムズかったりする。もっとも後半の面とくらべれば、そりゃかわいいもん。そんな1面のボス、シュペーゼンの安全地帯がここ！ 写真のように、ボスの尾翼に合わせて連射。楽勝だぜ。

コイツは手強い



⬆1面ボス、中型爆撃機シュペーゼン現る！

安全だ〜あ



⬆尾翼にラインを合わせ、画面後方で連射！

ステージ3 対E－101の安全地帯

2面まではノーミスクリアできても、この面がど一してもクリアできない、っていう人がよくいるけど、その原因のひとつがボスの超重戦車E－101！ コイツが現れたら、砲台のすぐ下にラインを合わせて、画面後方で連射すれば楽勝だぞ。

位置は正確に



⬆ボス登場。砲台と本体の間にショット！

撃て〜!!



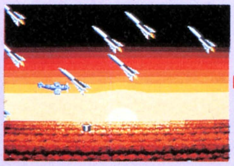
⬆この位置でひたすら連射だ！ 楽チン楽チン。

2 お次は対ザコキャラの安全地帯だっ!!

ステージ2 対V－2ミサイル

2面のボス、大型爆撃機カイゼルの出現前に、V－2ミサイルが雨あられと降りそそぐ地帯があるよね。ここは下の写真のように自機を置いたら、アラ不思議、ラクチンに通過できちゃう。よーく写真を見て位置を合わせるよーに。

ひえ〜っ!!



⬆どわッッッ！ ミサイルの嵐！ ここはあわてず……。

楽勝!!

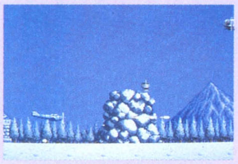


⬆この位置に自機を合わせろ！ でも敵機と弾には要注意。

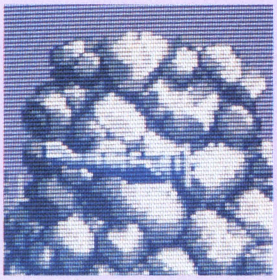
ステージ4 弾が通れば自機も抜ける？

このゲームの特徴は、地上の敵がかなり硬い、ということ。そのうえ破壊不能の障害物(岩など)もあるから、たまんねっす。でもあきらめずに、そんな障害物にもショットを当ててみよう。もし弾が通り抜ければ、それは自機も通過可能なのだ!!

あれっ変なの



⬆おおっと。ここはショットが通過する。と、いうことは。



⬆ほーら、見て見て！ 岩をすり抜けてるでしょ。けっこう使えるよ。

横浜市 MOR2-DCくん 3500円 2800 MAC

広島県 雑父松造くん 3500円 2500 MAC

改造町人シュビビンマン

スーパーシュビビームの変わり種な〜のだ

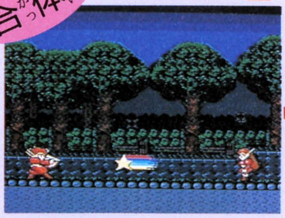
シュビビームを使った、面白い技を紹介しよう。まず2Pでスタート。次に2人とも最強シュビビーム(ユニットB)を手に入れて、次に十字架を入手する。そろったら、互いに向き合い、シュビビームを撃てるようにする。まずキャピ子が太助にシュビビームを放ち、それを受け止めた太助はすばやくキャピ子へ返す。飛んでくるその弾をキャピ子が撃つと爆発が起こるぞ。

アイテム表



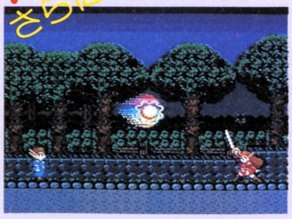
⬆まず2Pでユニット B、許可証、十字架をそろえよう。

合体 シュビビーム

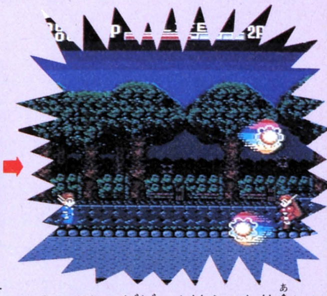


⬆キャピ子が太助にシュビビーム！ それを太助が受け止めて……。

さらに もう一発



⬆キャピ子に向けて太助が発射！ そのビームに向けてキャピ子も発射！



⬆2つのシュビビームはぶつかり合い、それぞれ上下へ散るのであった。

愛知県 久野淳さん 4000円 2700 MAC

おこぼれ技 はにい いんざ すかい "さじふつの剣"を持ってぜんむかいへ行く。"つぼかかえ"が出現したら、すぐには倒さずヤツが吐きだす炎を剣で受け止め続けると、だいたい40000霊力ほど稼げる。空間移動を多用すれば、あっというまに大霊力持ちに！

P☆47

コンティニュー増殖で全面クリアを目指せ！

東京都 荻原まさおくん　3500円　2500 MAC

『P☆47』にもコンティニュー増殖ワザがあったんだ。電源を入れ、タイトルがでたらスグにⅠボタンとセレクトを押し続け、タイトルのデモが2周めにはいったら、セレクトだけ離し、Ⅰを押したままスタート。すると、コンティニューが8回に。

コマンド入力！



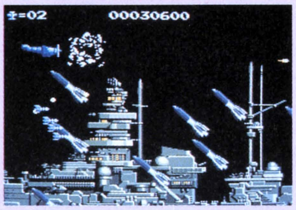
⬆この画面でⅠとセレクトを押しながら、次のP☆47編隊が来るのを待つ！

セレクトだけ離す



⬆タイトルデモが1周して再びP☆47編隊が現れたらセレクトだけ離して…。

ここが修羅場だ！



⬆Ⅰは押したままラン！　最終面のビスマルク撃沈を目指すんだっ！

死霊戦線

究極？ スペシャルジャーンプ。ライラ飛んじゃう！

広島県 有津心司くん　3000円　2800 MAC

ライラちゃんがブッ飛んじゃう技がこれだ。まずナイフを装備する。バトルシーンに入ったら、ライラをハイジャンプさせ、落下中、足がのびた瞬間にポーズをかけて武器をマシンガンにかえ、ポーズ解除。すると、すごいジャンプが見れるぞ。

ナイフを装備



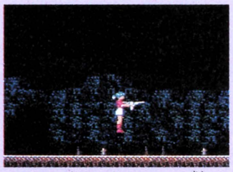
⬆まずはこの、コンバットナイフを装備。あとはバトルシーンへ入るだけ。

バトルシーン



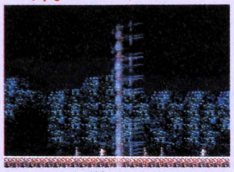
⬆バトルシーンに入ったらハイジャンプ。クリーチャーには注意しろよ。

ポーズ!!



⬆落下中に、曲げていた足をのばしたら、すぐポーズ！　そしてマシンガンを選択。

飛んじゃう〜



⬆ポーズ解除。ガチョ〜ンとブッ飛ぶライラちゃん。移動もできるよ。

ダンジョンエクスプローラー

オドロキ!!　エンディングは1つではなかった!!

千葉県 佐々木健治くん　3000円　2800 MAC

今まで1つしかないと思われていた『ダンプロ』のエンディングがもう1つ見つかったのだ。やり方は無敵パスワード（99ページを見てね）のキャラを王様にすり寄せるだけ！　それだけでいつもと違うエンディングを見ることができるぞ。

怖いものなしヨ!!



⬆どもォ。あたし、無敵のウィッチでーすぅ。これから王様のトコへ行くの。

スリ、スリ



⬆ねェ王様ァ、この国、私にちょうだいよォ。ウィッチの色じかけ。

エンディング



⬆ついには王様の上に乗り上げたウィッチ。笑えるエンディングが始まるよ。

改造町人シュビビンマン

2人同じキャラを操作して、グーンとパワーアップ!!

岩手県 小野寺憲昭くん　3000円　2600 MAC

この技は強力だぞォ！　コントローラーは1個で、まず2Pを選ぶ。そして、コマンドを入力して2つのキャラを同時に操作できるようにする。ゲームをスタートしキャラを重ねると、攻撃力が強化ソードと同じくらい強くなるぞ！

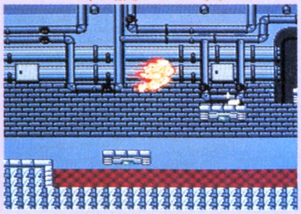
セレクト、Ⅱを押しながらⅠを押す

コマンド入力



⬆コマンドは、この画面のときに入力するんだ。コントローラーは1つでね。

楽勝だぜ!!



⬆なんと、失敗シュビビームのワープ技（P.97）もカンタンにできるんだ。

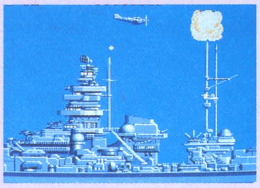
おこぼれ技 **改造町人シュビビンマン**　どこの面でもいいからボスを倒す。倒したらⅡボタンを押し続け、シュビビームを撃てるようにする。が、撃たないで、デモ画面が出るまでⅡボタンを押し続けていると、デモ中のBGMがおかしくなってしまうんだ。

P☆47

ビスマルク上空に隠しアイテムあり

ステージ４の巨大戦艦ビスマルク。はんぱなウデでは間違いなく１機はやられるぞ。アイテムの効果は残るが、パワーはダウンする。そこでビスマルクの上空、画面の上の方を撃っていると当たり判定がある。そこを撃ち続けると、ボムのアイテムが出現するぞ！　これはありがたい。

おっと反応あり！



⬆この面の攻略のカギは、ボムのアイテムなんだけどなァ……。

出たぁ隠れボム出現！



⬅出た出たボムだァーッ！　ラッキー。

岡山市　平塚ひろのぶくん

死霊戦線

ライラのパフォーマンス？

なにはともあれゲームスタート。マップ上のライラちゃんを、トコトコ動かして敵に会おう。戦闘シーンに入ったら、敵を全滅させ、ななめ下と①ボタンを押し続けよう。すると、ライラちゃんはスルスル動くんだ。

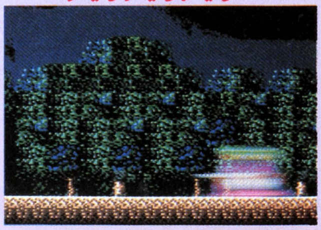
敵を全滅しろ!!



⬆この技は敵を全滅させてからでないとバグっちゃうぞ！

➡なんとライラは、左右にスルスルスケートしちゃうんだ。

スルスルスル〜



山口県　橋本郷夫くん

アウトライブ

クレジット&AL、DL稼ぎ

どこのでもいいから、シティからほんの少し離れたところで戦い、自分のSEが、あと一撃でくたばる状態になったら、シティにもどろう。クレジットをもらい、わざと敵にやられるとSEが全快する。これをくり返すと……。

わざとやられる!!



⬆➡クレジットをもらって、わざとやられる。これをくり返すと、ドンドンALとDLが上がるぞ。

強くなったぞ!!



長崎県　江藤修くん

ダンジョンエクスプローラー

ルビデの像の破壊技！

2Pでスタートして、ミーバの村へ。1Pはルビデの像のすぐ左の岩へくっつき、２Pは画面上方に行けるところまで行く。すると、ルビデの像が消えてしまう。そのまま１Pは右に岩を押して中へ入り、次に２Pは下へ。すると、像が復活しているが、すでに中にいる1Pが像に攻撃できるぞ！

像が消えたっ？



⬆１Pのシーフは右に岩を押して中へ。２Pのファイターは下へ。

さぁ破壊、破壊！



⬅みごと１Pは、ルビデの像の内側へ侵入成功。

兵庫県　黒田育宏くん

改造町人シュビビンマン

バリバリは破壊可能だッ！

後半の面にちょくちょく登場するザコキャラ、バリバリ。剣で切っても倒せない、シュビビームも通り抜けちゃう。触れればやっぱり、ダメージ受けちゃう。「くやしィーッ！」なんて思ったアナタに朗報。シュビビームユニットBと、お守りがあれば、ヤツをシュビビームで倒せちゃうのさッ！

アイテム表



⬆お守りは、シュビビームのパワーupアイテム。神社でもらえるよ。

シュビビーム！



⬅バリバリしとめたりィ！　やったぜ！

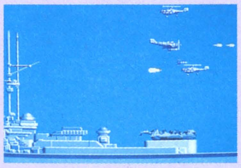
茨城県　海老名哲夫くん

P☆47

４ステージでイッキに３up

また４面、戦艦ビスマルクの面です。ここはなんと、1upアイテムの宝庫なのだ。ビスマルクの後方には、やたらと硬くて強いヘリがいるよね。コイツをやっつけると、１upアイテムを置いていくんだ。うまくいけば３upできるぞ。

硬くて強いが…



⬆➡攻撃チョッパー登場！　まともに戦ったんじゃ勝ちめがない。上方にまわり込んで、ボムで攻撃するのがベスト！

１upはうれしい！



千葉県　大原隆史くん

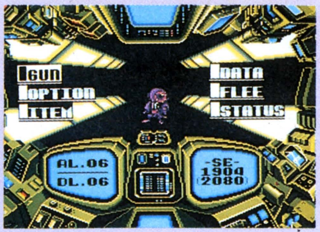
※このページの裏技については、1500円分のおもちゃ券と、1500MACをさし上げます。

おこぼれ技　**アウトライブ**　ゲームスタートして、名前(機動コード)登場のとき、なにも登録せずに、いきなりランボタンを押す。すると、名前を勝手につけられてしまうんだ。その名が"ブラウディス"。うーん、ブラウディクスじゃないんだなァ、これが。

アウトライブ

アシッドダメージもなんのその！

アシッドダメージ。それは、ファンタジー系RPGでいうと、"毒"におかされたような状態のこと。もし、街の近くでこれを受けたら街へもどってみるといい。なんとアシッドダメージが回復するのだ！



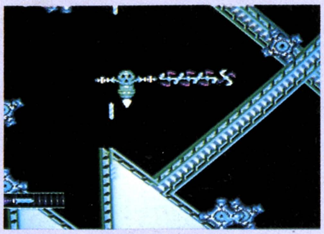
⬆どぅわァッ！　アシッドダメージを受けちまったぜ。幸いシティはすぐそこだ。フーッ、リペアユニットが1個得したぜ。ラッキーチャチャチャウッ！

横浜市　和嶋正倫くん

はにい いんざ すかい

ヘンテコなパスワード。はにゃ？

99ページで、『はにい』のパスワード技を公開したけど、いわゆるお遊びだったよね。そこで、役に立つパスワードを紹介。「ははははは にににににににに いいいいいい」と入れると、アイテムが入手できるぞ。



⬆99ページのウラワザで、みことのりを出してからこのパスワードを入力してね。"みえずのよろい"と"二刀流さじふつの剣"がキミを待っている！

大阪府　井上渡くん

死霊戦線

ライラのボートはホバークラフト？

川での移動に使うボート。ボートしか持っていない状態で、橋の上を通過するのはちょっとタイヘン。でも進行方向の方向キーと、①か⑪ボタンを同時に連打すると、橋はおろか、陸をもスイスイ移動してしまうのだ。



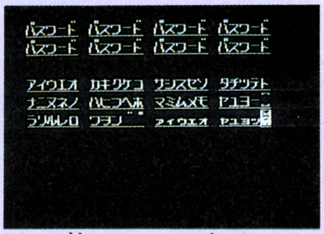
⬆「やったァ！」と、ひとり喜ぶライラちゃん。やはりこの船は、形からして変だと思ってはいたが、やっぱり正体は、ホバークラフトだったのか!?

宮城県　上原敏永くん

アウトライブ

パスワードでハマッてしまう!?

『アウトライブ』の、ハイパーハマリ技の登場だ。コイツはスゴイぜ！　コンティニューを選び、機動コードを適当に入れたら、パスワードにすべて"パスワード"と入力してみよう！ほーら、ハマッた。



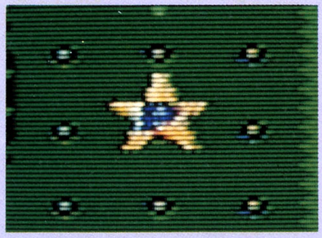
⬆じゃ、上のパスワードを打ち込んで"オワリ"までカーソルを合わせて①ボタンを押してくれ。リセットすら効かない完ぺきなハマリ技だぜ！

北海道　毛利浩章くん

究極タイガー

星よ願いをかなえておくれ……？

『究極タイガー』は、地上物や戦艦の砲台などを破壊すると星が出る。とった数だけ面クリア時にボーナス点となるのだが、PC版はそれだけじゃない。何と、10個とるごとに、ボンバーアイテムが飛来するのだ。



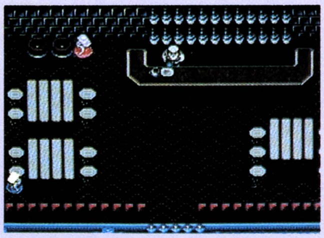
⬆やられると、とった星は無効になり、ボーナス点はなくなる。が、カウントは引き続いてされるので、10個集めた段階で、ボンバーアイテムが出てくるぞ。

島根県　永田正月くん

ダンジョンエクスプローラー

ダンプロ大道芸人、酒場に現る！

キャラクターを選ぶときに、方向キーを押しながら①ボタンを押してキャラクターを決定すると、押した方向(右か左)により、登場するキャラクターが、ヘンなパフォーマンスを見せてくれる。なかなか笑えるぞ。



⬆左を押しながらキャラを選ぶと、この通り。消えてしまいましたぁ！右を押しながらキャラを選ぶと、押しているあいだ、キャラが回転するんだ。

宮城県　弓前実くん

※このページの裏技については、1000円分のおもちゃ券と、1000MACをさし上げます。

達人情報局

旭川 0166-22-7400
東京 03-236-7200
大阪 06-700-5599
高松 0878-33-9700

㊧PCエンジン読者のキミだけに贈る、「達人情報局」。ウラワザなどの情報がタップリ。番号違いに注意してね!!

キミのウラワザを待つ!!

このコーナーをさらに充実させるため、みなさんの協力をお願いします。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号とワザのやり方を、右の例のように詳しく書いて送ってください。1枚のハガキにはひとつのワザだけ書いてください。また、アンケートハガキでの投稿は受け付けません。ほかの雑誌に載っていないウラワザで、いちばん早く届いたものが採用されます。謝礼として"おもちゃ券"と"MAC"を進呈します。

あて先……〒102 東京都千代田区九段南4―7―16
市ケ谷KTビル　㊧PCエンジン編集部　ウラワザ係

ゲーム名"マル太の冒険"
①ステージ1でポツはがきをひろう。
②ステージ2でモンク猫の頭を3回なぐる
③すると画面の右上にゴールドMACが出てくる!!
④それをとると点数が5,000点アップするぞ!!
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
マルカツ太郎
☎03(221)9900

こんなふうに書いてね

おこぼれ採用者（96ページから）・愛知県　都筑祐介くん／埼玉県　清水稔一くん／熊本県　荒木浩二くん／埼玉県　杉本健太郎くん／千葉県　武藤友和くん／広島県　白崎正記くん／東京都　浜川泰斗くん。以上の人には、500円のおもちゃ券と、500MACさし上げます。



究極タイガー

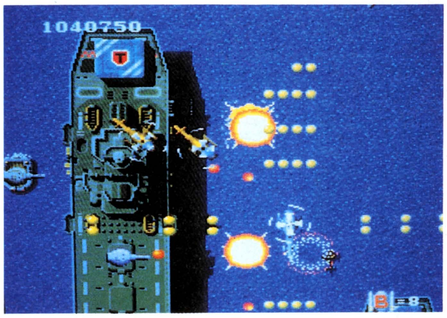
今や日本中でハマリ者続出の、ド迫力シューティング！　ただでさえハードなこのゲーム、ボスの強さには泣かされている人も多いんじゃないかな。そんなキミのために、ボスの攻略法を伝授！



タイトー／発売中／¥5,500

ボスキャラ攻略はこれでOKだ!!

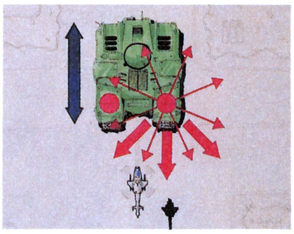
シューティングゲームの必勝法は、撃って、撃って、撃ちまくること。だけど、それだけじゃ倒せないのが、各ステージの最後で待ち受けるボスキャラだ。そこで今回の「達人道場」では、全ステージのボスキャラ攻略法を、イラストつきで詳しく紹介しようってわけ。このイラストの青い矢印は、ボスの動き方のパターンで、赤い矢印は、ボスの撃ってくる弾のパターンを表している。この2つをしっかりと把握しながら、攻略法さえ読んでおけば、もうボスキャラなんか怖くないぞ。キミは感動のエンディングを見ることができるか？



STAGE 1　T－A1

相手の弾を見切れ！

ステージ1のボスは、左右の砲門から3方向に弾を順番に2回ずつ、その後8方向の弾を2回ずつ撃ってくる。1回に1発は確実に、撃つ瞬間にいた自機の位置を狙ってくるので、弾を撃ってきたら十分引きつけてからよけよう。ボンバーを使って、爆風の中でショットを連射すれば速攻で倒すこともできるぞ！





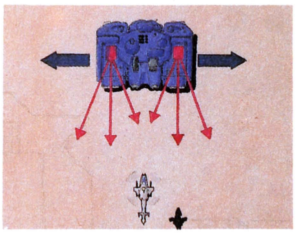
←レッドなら避けながらでも弾が当たる。

STAGE 2　T－B1

パターンをつかめば楽勝

ステージ2のボスは、左右の砲門からそれぞれ3発、計6発の弾を、2回ずつ扇状に撃つ。一度に発射される6発の弾のうち、内側の2つは自機を必ず狙ってくるけど、画面下方で弾を引き寄せて、右か左に少しよけるだけで大丈夫だ。

このボスにボンバーを使う必要はない。ショットだけでケリをつけよう。



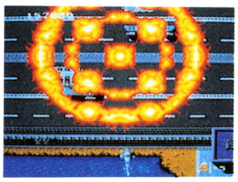


←こうやって、引きつけて弾を見切るのだ！

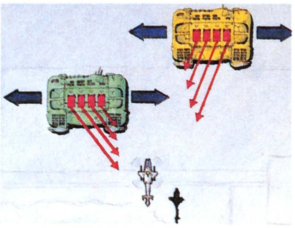
STAGE 3　T－C3

1台めを集中攻撃せよ！

このステージのボスは、2台一組になっている。1台めのボスが見えたら、2台めのボスが現れるまで、撃ってくる弾を左右にかわしながら、ショットを撃ちまくろう。2台めが現れはじめたら、すばやく1台めの真上にボンバーを使用しながら、また撃ちまくれ！　2台一組のボスは、片方を倒してしまえば楽になる。



←できれば、一発で2台にダメージを。



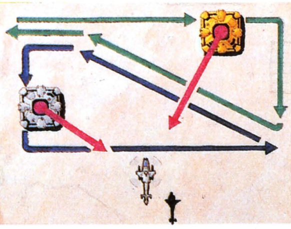
STAGE 4　T－D5

動きをしっかり把握しよう

このステージも2台のボスが一組になって攻撃してくる。それぞれのボスの行動範囲は決まっているし、砲門が回転していないときは、弾を撃ってこないから攻略は簡単。どちらか1台を集中攻撃すればいいんだ。ボンバーを使用するのもいいんじゃないかな。イラストをよく見て、動きを完全に把握しよう。



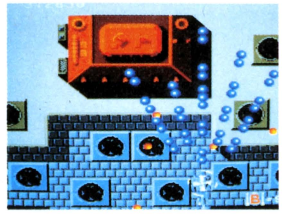
←集中攻撃なら、威力のあるグリーンで。

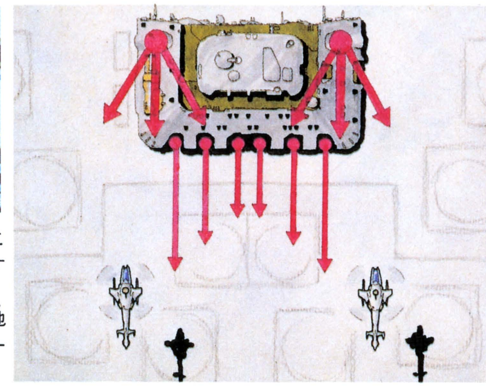


STAGE 5 巨大要塞A

開閉式砲台はボンバーで一掃だ！

ここのボスは巨大要塞だ。左右にある砲門から3発ずつ、前方にある砲門から6発と、計12発の弾が一度に襲いかかってくる。ボスだけなら動かないし、安全地帯もあるからなんとかなる。しかし、要塞の周りを固めている、開閉式砲台を一掃しないことには、ボス攻略は難しいだろう。ボンバーを惜しまず使用して、確実に破壊することを心がけよう。フォーメーションは、ブルーが最適！



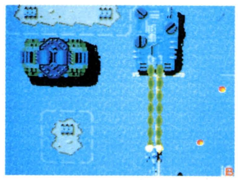


⬆すべての開閉式砲台を一掃することができれば、安全地帯から攻撃することができるんだ。
➡イラスト中の自機の位置が安全地帯。ここから攻撃するなら、パワーアップしたブルーが一番だよ。

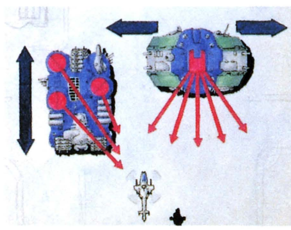
STAGE 6 T−E7 T−F8

複合攻撃をかわせ！

2台のボスは、それぞれ異なる攻撃方法を仕掛けてくる。上下に動くボスは、数珠つなぎになった弾を、3つの砲門からランダムに撃ってくる。左右に動くボスは、5発の弾を扇状に撃つ。まず1台めが現れたら、2台めが出現するまでに撃ちこめるだけ撃って、ボンバーを直撃させればチョロイぜ！



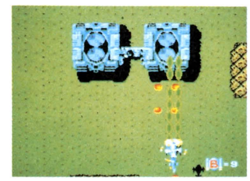
⬅相手の動きにまどわされずに攻撃しよう。



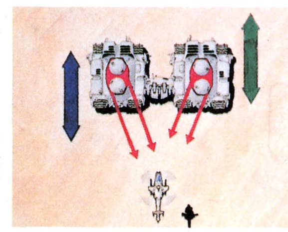
STAGE 7 T−G95 グリンドギア

中央部をさけて攻撃

1台のように見えるが、中央部のジョイント部を破壊すると、分離して2台になるぞ。攻撃は、左右の戦車から2発ずつ3回、計6発の弾が交互に発射されるだけ。倒すときの注意は、2台に分離させないように、ジョイント部には弾を当てないようにすることと、ボンバーを使わないことぐらいだね。



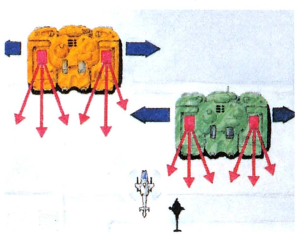
⬅グリーンなら、一点集中で攻撃できる。



STAGE 8 T−B1

ボンバーで確実に倒せ！

ステージ2のボスがペアになって再登場。こいつの撃ってくる弾は、確実に自機を狙ってくる。2台の弾を同時にかわすことは至難の技なので、ここは堅実に手前のボスをボンバーを使用して破壊するのだ。手前のボスさえ倒してしまえば、あとはステージ2と同じ要領で攻撃すれば大丈夫だよ。



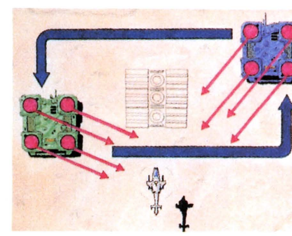


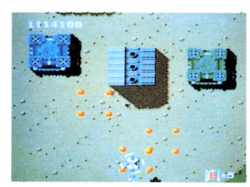
⬅1台めさえ倒せば、あとは楽になるぞ！

STAGE 9 T−H10

パターンを見切ろう！

画面中心に見える建物の周囲を、四角を描くように動くボスが2台出現する。まずセオリー通り1台に攻撃を集中しよう。この面のボスは、画面下部にいるときには攻撃してこないので、このときを逃さず、重なるように接近して、弾をぶちこんでやれば、意外に短時間でケリをつけることができるはずだ。





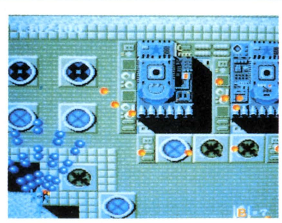
⬅この位置関係のときの攻撃が、最も激しい。

STAGE 10 大要塞B−1・B−2

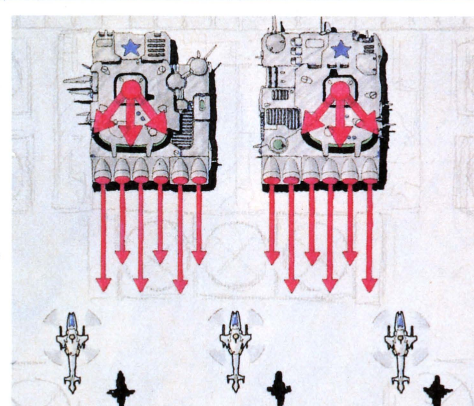
周囲の砲台をたたき安全地帯へ！

開閉式砲台に囲まれた、双子の大要塞B−1・B−2。最後の敵だけあってムチャクチャに硬いが、ステージ5のボスと同様、移動能力がないので、コツさえつかめれば、案外楽に攻略できるぞ。

フォーメーションはブルーで決まり！　少なくとも第4段階まではレベルアップしておかないとキツイ。ボスが見えたらボンバーをバリヤーにして、周囲の開閉式砲台を一掃し、右のイラストの安全地帯に入ろう。あとはひたすら連射しまくればOKさっ！



⬆まず周囲の開閉式砲台をたたこう。危なくなったら即座にボンバーだ！
➡周囲の砲台さえ破壊すれば、安全地帯が何か所かできる。要塞の前面の6つの砲門は、1方向にしか弾を撃ってこないので、移動するときだけ注意すれば大丈夫。



イラスト／平岩　© 1989 TAITO CORP



魔界八犬伝SHADA

このゲームの謎はそう難しくはないけど、アイテムが手に入らないために、行き詰まった人もいるんじゃないかな？　そんな人のために入手方法や効果、データをまとめて紹介しよう。デカキャラ情報もあるぞ。

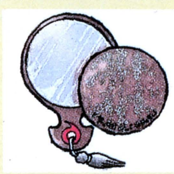


データイースト/発売中/¥5,500

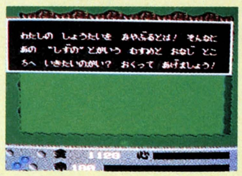
重要アイテムの各種データを大公開！

■道具

手鏡



入手法　虹の塔をクリアした後に房の村にもどると、ある人がくれる。



効果　この手鏡を装備して「ふなむし」のいる洞窟に入ると、「ふなむし」の本当の姿を見ることができる。

結界



入手法　死の洞窟の中にある、宝箱の1つに入っている。

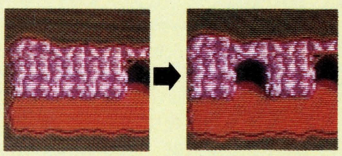


効果　死の洞窟内では、じっとしていても体力は回復しないし、使えない術もある。しかしこれを使えば、今までどおり行動できる。

猫の目

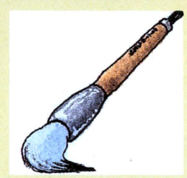


入手法　死の洞窟の中で会うことのできる、「犬士」がくれる。



効果　これを装備すると、今まで見えなかったものが見えるようになる。

大筆



入手法　死の洞窟の中にある、宝箱のひとつに入っている。



効果　封印されているお札を解封するための、霊力のかかった筆。お札がはられている宝箱はこれを使って開けよう。

■もちもの

銅のカギ



入手法　虹の塔の1階には宝箱が2つあるが、そのうちのひとつに入っている。

効果　銅のカギがかかっている扉を開けるのに必要。

銀のカギ



入手法　虹の塔の2階にある、3つの宝箱のどれかに入っている。

効果　銀のカギがかかっている宝箱を開けるのに必要。特に装備する必要はない。

金のカギ



入手法　虹の塔の2階にある、3つの宝箱のいずれかに入っている。

効果　金のカギがかかっている扉を開けるのに必要。また、ガリョウの城でも使用する。

樫のつえ



入手法　虹の塔に逃げ込んだ、「けの」のにせもの（盗っ人）からもらうことができる。

効果　塔の中にある扉や牢屋のカギ。装備しなくても効果は現れる。

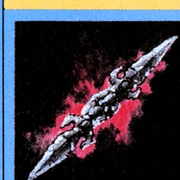
お守り



入手法　房の村で、「しずの」の依頼を受ければもらうことができる。

効果　房の村の出入口にかかっている「玉梓の呪い」（沼のようなところ）の力を無力化する。

岩カギ

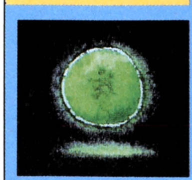


入手法　死の洞窟の中にある、宝箱のひとつに入っている。

効果　死の洞窟の中にある、カギのかかっている石の扉を開けるのに必要なアイテム。

■もちもの

蛍石

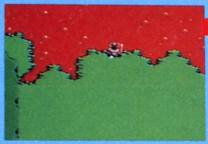


入手法 谷の村の、とある場所に落ちている。
効果 自然発光する水晶。普段、死の洞窟は真っ暗闇だが、蛍石を持って入れば、洞窟内を見ることができる。

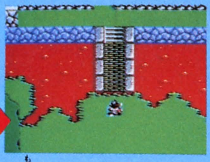
黄泉のカギ



入手法 デカキャラ「炎魔道」のいる部屋にある、宝箱に入っている。
効果 死の洞窟とガリョウの城との間にある、赤い沼。そこを通るのに必要。



⬇アイテムを持っていないと、沼の前に来てもなにも起こらないが……。



⬆持っていれば、このように橋がかかるのだ。これでガリョウの城に行けるぞ。

犬笛



入手法 デカキャラ「邪狐」を倒した後で、ある人と話をすると、犬笛のありかを教えてくれる。
効果 最強のヨロイである「魔闘着」を呼び覚ますことができる笛。

ぎやまん



入手法 虹の塔の3階にある宝箱に入っている。
効果 ガラス細工のグラス。もともと房の村の長老の物で、ぎやまんを返してあげるとお礼に術の書かれた巻物をくれる。

………



入手法 不明。
効果 不明。
※このアイテムがなくてもゲームを終わらせることはできるが、あれば序盤戦が楽になるという。里見ヶ原に秘密が……!?

■装備

分類					
武器	**脇指** 里見の村のよろず屋で200文で売っている。もっとも弱い武器。 データ 攻撃力：5	**刀** 房の村の武器屋で800文で売っている。絶対に買う必要があるアイテム。 データ 攻撃力：10	**村雨** もとは「しの」の物だったが、「双頭狼」に奪われてしまった名刀。 データ 攻撃力：30	**村正** 「しの」が村雨の代わりに使っている剣。村雨と交換にもらえる。 データ 攻撃力：35	**光の剣** 邪の心を持っているもののみに、ダメージを与えることができるという剣。 データ 攻撃力：55
防具	**竹の胴** 里見の村のよろず屋で120文で売っている。竹で作られた防具。 データ 防御力：5	**かたびら** 房の村の武器屋で400文で売っている、クサリかたびら。 データ 防御力：10	**鉄胴** 房の村の武器屋で2000文で売っている。値段は高いが効果も大きい。 データ 防御力：15	**大ヨロイ** 本物の「けの」を仲間にした後で「こぶんご」に会うともらえる。 データ 防御力：20	**魔闘着** 軽いが、防御力は防具中で一番高い。光の輪とセットで使う必要がある。 データ 防御力：30
かぶと	**銅の輪** 昔の戦に使われた物。里見の村のどこかに落ちている。 データ 防御力：5	**銀の輪** 房の村の武器屋で400文で売っている。銅の輪よりは防御力が高い。 データ 防御力：10	**鉄かぶと** 房の村の武器屋で1200文で売っている。防御力は高いが、値段も高い。 データ 防御力：15	**大かぶと** 死の洞窟内の宝箱に入っている。店では売っていない。 データ 防御力：20	**光の輪** 「魔闘着」と対をなしている最高のかぶと。死の洞窟にあるという。 データ 防御力：30

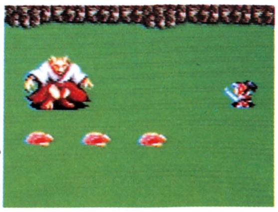
デカキャラの弱点をさがせ！

双頭狼



⬅ちょこまかと動いては、爪を立ててくる「双頭狼」。ある場所で左右に歩いているだけで倒せるぞ。

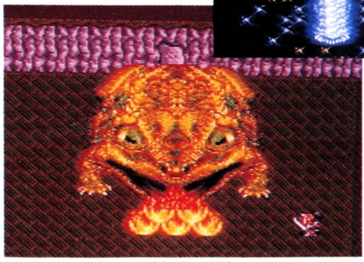
邪狐



➡村人からの情報にもあったように、こいつは後ろに回れば攻撃してこなくなる。あとはタイミングよく攻撃する。

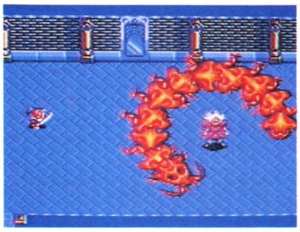
炎魔道＋自雷也





⬆ノロノロと左右に動き、炎をはいてくる「炎魔道」。こいつをいくら攻撃しても、自分が先にやられてしまう。そこで、「炎魔道」の口から中に飛び込み、「自雷也」をある方法で攻撃しよう。

邪角＋鬼ムカデ



➡高速で動きまわり、体当たりをしかけてくる「鬼ムカデ」。円を描くように動き始めたら、その中にダッシュしていき、「邪角」が姿を現したところを狙って攻撃だ。

ガリョウ



⬅ついに「ガリョウ」との戦いのときがきた！「ガリョウ」が投げつける炎に当たると、その場で燃え続けるので、なるべく当たらないように。

イラスト／平岩

マルカツアタックカードシステム 新MAC誕生

MACがイキナリ新しくなってしまった！ 今度のMACはどんどん遊べて増やせるMAC。投機を狙って資産を増やせば、どんなプレゼントだって手が届く。さァ、黄金色の夢をキミの手に！

MACが少し新しくなった。

MACには点数がついていて一定の点数を集めて送ると、下の賞品がもらえるのは同じだ。

今までのMACには毎号㊙についてくる分と、ウラワザ、読者ページ等で採用された人に贈られるスペシャルMACとがあった。新MACではさらに、パズルやクイズで超高額のMACを稼ぐことができるんだ。合わせて集めてね。

●応募のきまり

①下の表を見て、キミの欲しい賞品に対する規定のMACを集めよう。同じMACは2枚までしか使えないぞ（ただし、ウラワザ、読者コーナー採用者に贈られるスペシャルMACは何枚でも使えるよ。）

②集めたMACを封筒に入れて、住所・氏名・年齢・電話番号・希望賞品（11・14はソフト名）、下の表以外にキミが欲しいと思う品物を書いて送って下さい。

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル㊙編集部MAC係

③1～3の賞品を希望する人は、宛て先（キミの住所と名前）を書いた返信用の封筒（62円切手をはる）を同封して下さい。

1



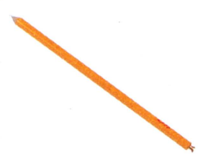
㊙ステッカー 25MAC

2



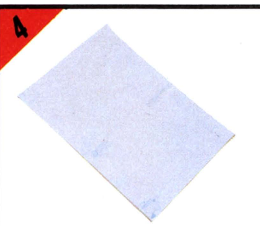
㊙ボールペン 50MAC

3



㊙シャープペン 200MAC

4



㊙専用原稿用紙 300MAC

5



MACホルダー 500MAC

6



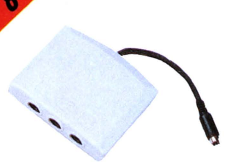
㊙テレホンカード 670MAC

7



㊙Tシャツ 1,200MAC

8



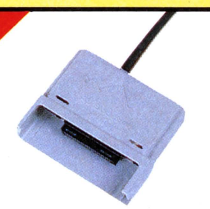
ジョイタップ3 1,500MAC

9



マルチタップ 2,100MAC

10



AVブースター 2,500MAC

11



ソフト（¥6,000以下） 3,000MAC

12



ターボスティック 3,250MAC

13



アスキースティックエンジン 3,500MAC

14



ソフト（¥7,000以下） 4,000MAC

15



ラジコンカー 10,000MAC

16



カメラ 10,500MAC

17



ウォークマン 11,500MAC

18



セガ メガドライブ 12,500MAC

19



CDプレイヤー 13,500MAC

20

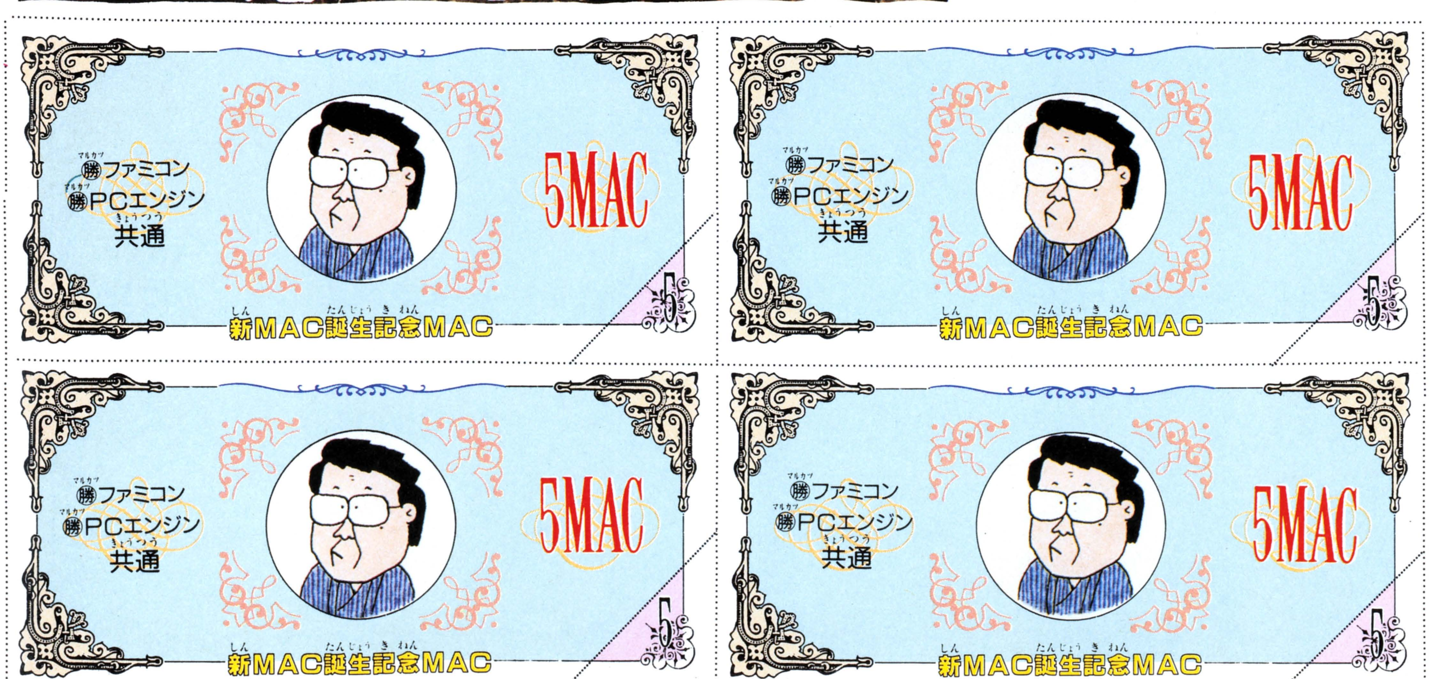


PCエンジン 14,500MAC

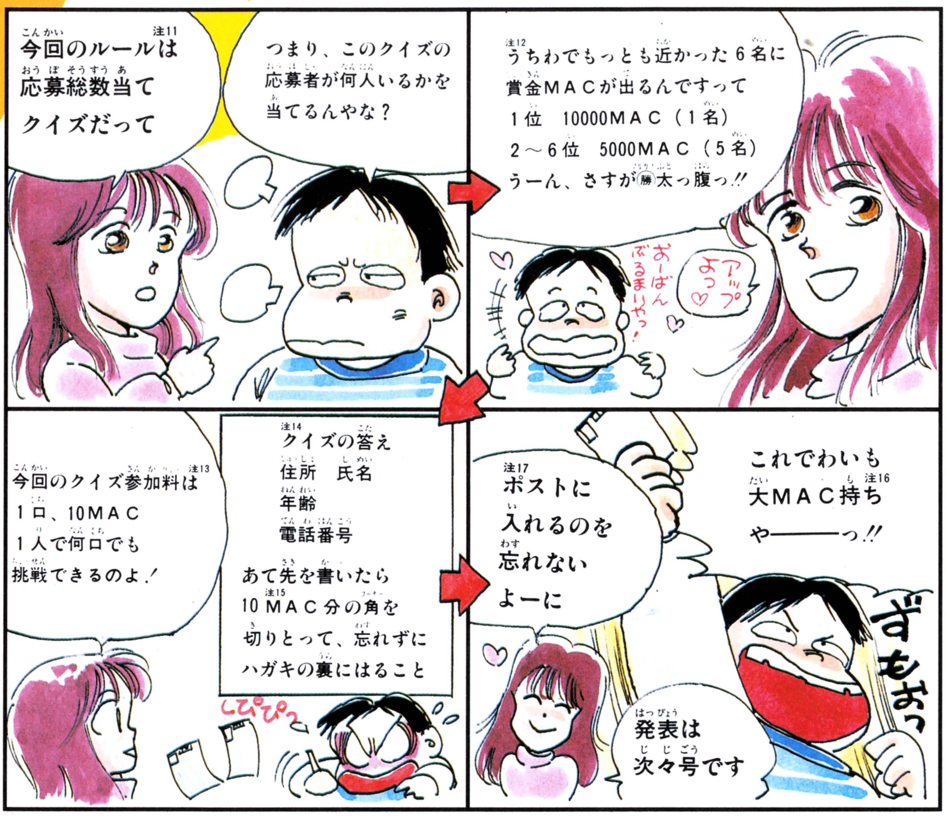
MACで夢を買おう　MACベガス!!



注1●新MACは宝くじやパズルなど、キミのMACを増やす方法が盛りだくさんだ。
注2●バクチ打ちの血は近所迷惑だ。
注3●もちろん、今までのようにコツコツ貯めることも可能だ。
注4●当然ながら、今まで貯めてきた旧MACで賞品をもらうこともできるぞ。旧MACの中から、おもわぬ掘り出しものをみつけて、プレミアMAC（次ページ参照）でもうけるのもいい考えだね。
注5●どーんと大勝負に出るのが女の子でも、いっこーにかまわないぞ。
注6●ギャラクティカ・マグナム。
注7●宝くじ・パズルには１人で何口でも応募できるようになったんだ。友だちに呼びかけてみんなで応募しよう。応募していない友だちのMACを巻きあげて応募してもOKだが、MACで人の恨みまで買わないように注意した方がいいだろう。
注8●あたればキミのMACは一気に数十倍になる。想いをこめて天に祈ろう。
注9●他人に当たらないように天に祈ろう。
注10●賞品との交換方法は今までと同じだ。ひと山当てて、高級品を狙おう。



第1回MACべガス！今回の応募方法は…？



注11●毎回クイズのルールは変わる。

注12●クイズの賞金も毎回変わる。クイズによって賞金総額が高くなったり、もらえる人数が多くなったりと変化するぞ。

注13●もちろん応募料MACも変わる。原則的に応募料が高いと賞金も高いのだ。さらに、１人で何口でも応募できるぞ！

注14●住所・氏名はもちろん、クイズの答えを書き忘れてはいけない。

注15●クイズに応募するために角を切り落としたMACは、その他の賞品の応募には使えない。ここは要チェックだ。

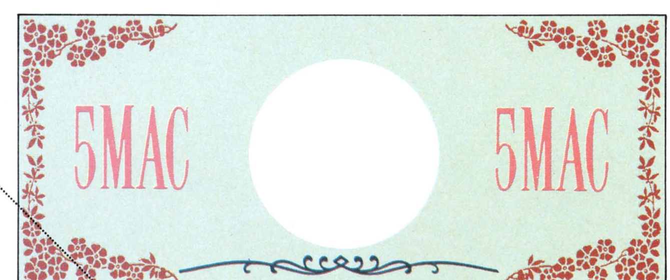
注16●もちろん当選すれば、の話である。

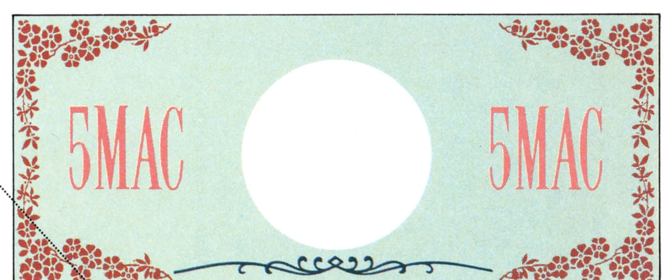
注17●ポストに入れなければ当っていても何ももらえない。最後のツメを忘れずに。

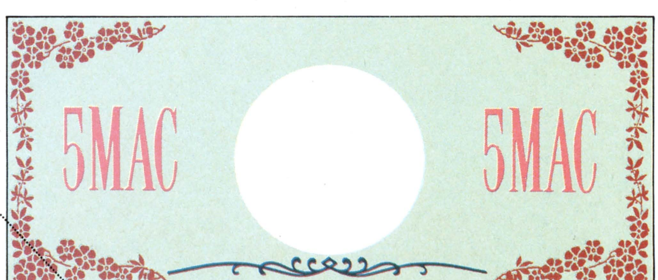
今回のプレミアMAC!!

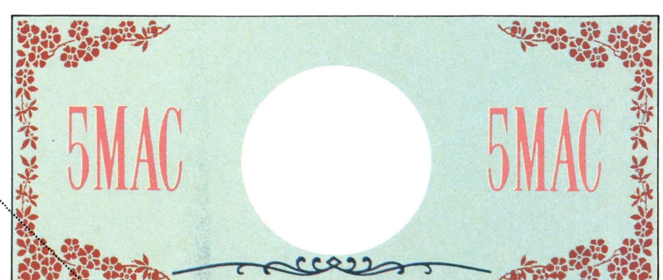
今回から、通常のMACより価値がある、と編集部から認められたMACには、プレミアがつくことになったのだ。プレミアMAC１号は『MAC-１』、最初のMACだ。『MAC-１』は今回以降４倍の20MACの価値のMACとして使える。昔の㊖を持っている人は、大急ぎでバックナンバーを探そう！











※あて先は、㊖編集部MACべガス係　しめ切りは、5月25日です。

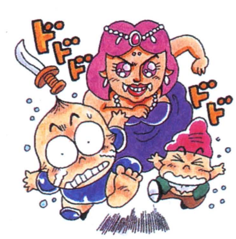
5人で騒ぐか1人でハマルか

江戸川区に住む江戸っ子ライター
ドワーフ西谷



ダンジョンエクスプローラー

ハドソン／発売中／¥5,800



ども、本コーナー初登場のドワーフ西谷だよん。さて、今回のお題はいっぷう変わったアクションRPG『ダンジョンエクスプローラー』であります。初めてのレビューでいきなり話題作をうけもつことになっちゃって少々緊張しておりますが、せっかくの機会だから好き勝手なことを書かせてもらっちゃいましょう！

このゲーム、知ってる人は知ってると思うけど、5〜6年前にゲーセンで人気のあったアタリ社の『ガントレット』をもとに、大幅なアレンジを加えたものなんだ。『ガントレット』が、ただひたすらダンジョンの中で戦いに明け暮れるゲームだった(と思うんだけど違ってたらゴメンナサイ)のに対して、『ダンジョンエクスプローラー』の方はストーリー性が強化され、よりRPGらしいゲームになっている。

人気アーケードゲームの完全移植っていうのが、PCエンジンのウリのひとつになっているわけなんだけれど、こんなふうにちょっと昔のゲームをうまくリファインしてくれるっていうのもなかなかうれしいものがあるんだよね。完全移植もいいけど、こういう味のあるアレンジのゲームももっと出してほしいなあ。と、いうところで前置きはおしまい。そろそろ本論にいってみよう。

このゲームの最大の特徴は、いうまでもなく、5人同時プレイ。気のあった仲間がモニターのまわりで、あーでもないこーでもないとワイワイ騒ぎながら楽しめるってところだ。

今までにもマルチプレイヤーゲームってのはいくつかあったよね。ボクも仲間を集めて、何本かプレイしてみたことがあるんだけど、そのとき感じたのは、マルチプレイヤーゲームっていうのは、トランプとか麻雀と同じように、人間を相手にしてるから面白いんだってことなんだ。「そ〜んなのあったりまえじゃん」て思う人もいるかもしれないけど、これってけっこう重大なことなんじゃないかな。だって、人間相手だから面白いってことは、裏を返せば、1人で遊ぶとあんまり面白くないってことになるんじゃない？　少なくともボクが今までにやったマルチプレイヤーゲームは、1人でプレイするとどうもイマイチって感じのものが多かったように思う。

でも『ダンジョンエクスプローラー』はそうじゃない。1人でプレイしても十分楽しめるマルチプレイヤーゲームに仕上がっているんだよね。

これまでのマルチプレイヤーゲームっていうのは、他のプレイヤーに勝つことがゲームの目的だった。プレイヤー同士の足の引っ張り合いなんかもあったりして、そういう、友だちをなくすようなかけひきの部分がマルチプレイヤーゲームのイケナイ面白さだった。

ところがこの『ダンジョンエクスプローラー』のマルチプレイっていうのは、プレイヤー同士の協力が基本になっている。かけひきの代わりにあるのはチームプレイの楽しさってわけだ。

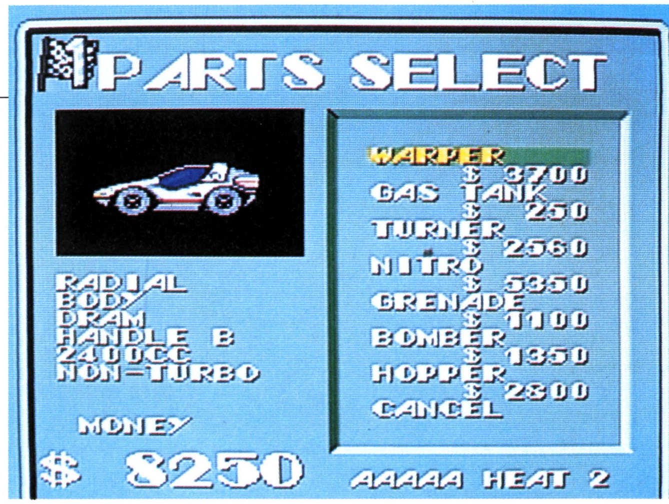
そのうえ、このゲームは純粋なアクションRPGとしてみても完成度が高い。1人でプレイすると多少難度が上がるけれど、そのぶん命のストックも増えるので、じっくりやれば必ずクリアできるはずだ。実際、ボクのまわりの人たちはせっかくマルチタップがあるのにみ〜んな1人でプレイしたがるヤツばっかりだもんね。

もちろん不満な点がないわけじゃない。たとえば5人でプレイするにはダンジョンの道幅が狭すぎるとか、町や村で手に入る情報にあんまり意味がないとかね。でも、そういう欠点を考慮しても、ボクとしては「1人で遊んでも十分に面白い、マルチプレイヤーゲーム」を実現したという点で、このゲームを評価したいな。

　イラスト／菊池晃弘

「マルチプレイ」で楽しむ壮快なスピード感

元某ソフトメーカープログラマー
本田前奏曲



モトローダー

メサイヤ(NCS)/発売中/¥5,200



いつの時代になっても姿をくらますことなく、息の長～い人気を保ち続けているゲームのジャンルとして、レーシングゲームは欠かすことはできない。思えばこのレーシングゲームはテレビゲームの誕生とともに、テレビゲームの歴史を歩み続けているといっても良いだろう。もちろん私も今まで数多く新陳代謝されてきたさまざまなレーシングゲームに携わらなかったはずはない。古くはドットを消しながら進む『ヘッドオン』からプレイしていた私としては、この『モトローダー』の完成度の高さとレーシングゲームの著しい進歩にただただ驚かされるばかりだったわけだ。

レーシングゲームの最大のポイントは2つあって、まず1つは壮快なスピード感だ。やはり誰よりも速く走りたいという人間の本質を見事に満たすといういう役割を果たしていなければダメなのである。『モトローダー』はその点では十分といえよう。

もう1つは自分の意志どおりスムーズに車が操れる操作性だ。プレイヤーによっては、ハンドル形式(コントローラーの向きに関係なく、車の向きをコントローラーの左右で操作する方式)だと、車が上下左右しているうちに左右の向きが判別しにくくなってしまうという人もいる。確かにこの方式は、車の向きに関係なく、ひたすら左右で操作しなければならないので、たまに向きの判別がつかなくなって、車が思わぬ方向に傾いてしまうことがある。逆にラジコンカーなどの操作に馴れているプレイヤーの場合、コントローラーの上下左右の操作がやりにくい、かったるいといったこともある。『モトローダー』はそういった問題を、ハンドルの購入というイベントで解決している。ハンドルを選択することによって2つの方法を任意に選ぶことができるのだ。これに非常に感心した。これによって、負けたときに「操作性が悪いよ～!!」などといった言い訳は通用しないのである。

この『モトローダー』の最大の特徴として、5人まで同時にプレイできる点がある。5台のレース参加車のうちプレイヤーが操作していない車はコンピュータ側で自動操縦しているわけだが、このゲームの本当の面白さを体験するためには、マルチタップを使用した5つのコントローラーによる5人同時プレイを私は絶対におすすめする。これはとにかく白熱できる。人間が相手だとよりいっそう盛り上がりが増すのだ。遅れた車はどうなるかというと、強制的に画面内に引き戻される。アイデアである。これによってスピード感を妨げないようになっている。そして車のレベルアップは、パーツを購入していく方式だ。レースの結果によってもらえる賞金で、貧富の差が明確に表れるため、軍資金の貯蓄と買い物の効率的な判断が非常に重要になってくる。金を貯めることによって排気量の高いエンジンに取り替えていくことができる。1ランク違う車を相手にするのはかなり苦しい。こういったハンデに対して効果的なのが、スペシャルパーツだ。レースにとってほとんど邪道な、相手の妨害などのためのアイテムが盛りだくさんに用意されている。うまく使えば基本的な性能をくつがえすことも可能だというすぐれもの。本来レースではやってはいけないことだけど、『モトローダー』では正当化されている。相手の邪魔に成功したときは、快感をおぼえてしまう。

スクロールレーシングゲームに買い物レベルアップ方式と5人同時にプレイというおいしい要素をミックスしたこの『モトローダー』ははっきりいって、おすすめできる。みんなで楽しくわいわいやるのが最高！　がんばって、マルチタップと5つのコントローラーをそろえよう！

Review Special

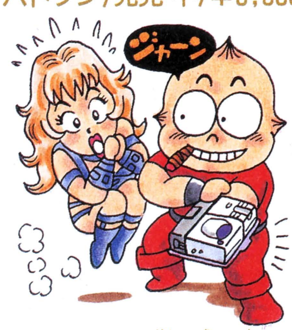
「買ってよかった、CDロム」と、大満足のゲーム！

コンプティーク福袋担当ライター
イボンヌ木村



コブラ
―黒竜王の伝説―

ハドソン/発売中/¥5,980



左腕にサイコガンを隠し持つ天下無敵のおたずね者、宇宙海賊コブラ。うーん、なかなかカッコイイ設定である。やっぱり男は強くてたくましくて(顔もよくて)、ちょっとHなくらいがヨロシイ。残念ながらH以外の条件はぜ〜んぜん満たしてないぞ、というナサケナイやつは、しかたない、ゲームの世界でコブラになりきるっきゃないね。超グラマーな美女といっしょに冒険の旅……キミには一生縁のない、愛とロマンの日々が待ってるのであ〜る。わくわく。

しかし、いくらコブラになりきって冒険を楽しむ心づもりでも、グラフィックがおそまつクンだったりしちゃあ、興ざめってもんだ。その点このゲームは、さすがCDロムだぜってウナるくらいに、完成されてる。ゲームの冒頭の、宇宙遊泳を楽しむ美女たちのシーンなんか、あまりの美しさと迫力に息をのむぞ。しかもアニメ処理で映画のように動くんだからね、もうのっけからズルズル引き込まれてしまうのだ。もちろん、声優の山田康雄氏の吹き替えによるコブラの声も、楽しみのひとつ。目をつむって聞いてると、一瞬ルパン三世とまちがえてしまいそうだが、あの独特のしゃべり方、ワタシは好きである。

関係ないけど、山田康雄氏はクリント・イーストウッドの声もやっていて、このクリント・イーストウッドってのがまた、ワタシの大好きな俳優なのだ。鋭い顔の輪郭といい、タカのような目つきといい、最高である。コブラって、どっちかとゆーと、チャールズ・ブロンソンみたいな顔してるじゃない。あれって、ワタシは、ちょっと不満だ。あのボサボサの髪型だけでも、なんとかしてほしいものである。コブラは床屋がキライなんだろーか。男は清潔感がイチバンだって、イナカのおばーちゃんも言ってたぞ。

んなワケで、床屋にも行かず冒険に明け暮れるコブラが、ひょんなことから宇宙船ごと巨大クジラ型ロボットに飲み込まれてしまう、とゆーのが、このゲームのメイン・ストーリーである。冒険のパートナーは、美しいナタリー。ただ、このナタリーときたら、途中で宇宙人ロムールに乗り移られてしまうのだ。宇宙人ロムールってのは、ロングヘアーのかつらみたいな姿をしたヤツで、人の頭をスッポリおおいかぶさって脳を支配するのである。いやあ、それにしても、乗り移られたのがナタリーだったのは、不幸中のさいわいだった。ロングヘアーのかつらをかぶったコブラなんて見たくないもんね。

こうして、ナタリー改めロムールとコブラは、この世界を支配する巨悪・黒竜王のもとに乗り込み、こいつと一戦交えることになる。謎解き自体はそんなに難しくないので、むしろストーリーを楽しみながら、余裕でAVGしてほしいタイプだ。最近のAVGは、全体的に謎解きよりもストーリー展開のおもしろさにウエイトをおいたものが、主流になってきたみたいな気がする。たとえば大好きなアニメや小説を、自分も参加しながら楽しんでしまう、そんな感覚である。だからくれぐれも、早解きをあせるばかりにメッセージを飛ばし読みしちゃう、なんて解き方はやめてほしい。せっかくのグラフィック、せっかくのサウンドが半分も楽しめなくなっちゃうぞ。それじゃあ、コブラ様にもハドソンにも、もーしわけないってモンだ。せこいコトいうよーだけど、お金だってもったいないと思うよ。

まあ欲をいえば、もう少しアニメ画面や山田康雄氏の声の出番を増やしてほしかった気もするけど、それはいろんな事情でムリだったのかもしれないね。それにしても、これからのゲームは、ますます映画に接近するんだろーな。CDロムの将来が楽しみだぜ！

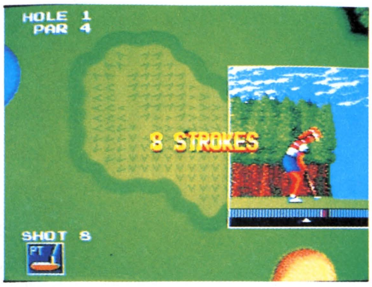
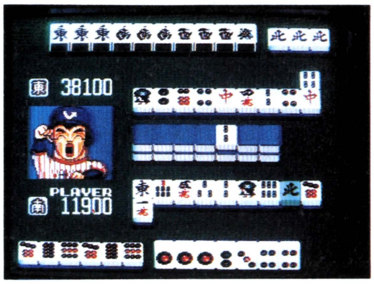
新作ソフトお毒味チャート

ゲーム情報誌の必須アイテム「クロスレビュー」。評論家ともどもこのコーナーをぜひごひいきに!

ゲーム名 / 評論家	ワンダーモモ	サイバークロス
	 ナムコ 4月21日／¥5,200	 フェイス 6月／¥6,300
極辛代表 岩崎啓真  『イース』の開発は、いま着々と進行中。来月ぐらいにはマップやキャラを見せられると思う。だけど、完成はまだまだ先の話だなー。	実にアイドルしているアクションゲームなのでオヤツに見えるのだが、みかけにだまされてはいけない。シビアなゲームだ。けれどキャラはいつものことながら抜群だし、操作性は、クセはあるけれど良好なので、やられてイライラすることはない。 ★★★★★★★☆☆☆	個人的に特撮モノは好きだし、ゲームの出来も標準以上。ノリもよろしいと思うのだが、どうもピリッとしない印象がある。操作性に強いクセがあって、それがあまり気に入らなかったせいだろう。アクションは操作性が命だと思う。 ★★★★★★☆☆☆☆
中辛代表 ウォルフ中村  いよいよ草野球シーズン到来！ 編集部関係者で作っているチームで大会に出場することも決定し、トレーニングにはげむ今日この頃なのであった。	良くも悪くも、モモというキャラクターがすべてのゲーム。ゲームとしてみると、ちょっとバランスが悪すぎると思うんだけど……。「アクションゲームを楽しむ」というよりは、「モモ目当てにプレイする」というのが正しい遊び方だって気がするな。 ★★★★★☆☆☆☆☆	変身ヒーローものをうまくゲーム化した作品。ただ、コンティニューができないだけに、ステージをクリアしたらライフを満タンにもどしてほしかったなぁ。よっぽど上手な人でないかぎり、せっかくの個性的なボスキャラを全部見れないものね。 ★★★★★★☆☆☆☆
甘口代表 小野　泉  『ウィザードリィII』と『ファンタシースターII』にハマッてます。それに『凄ノ王伝説』が加わったら、ワタシの生活はどうなっちゃうんでしょう。	いいゲームだとは思うんだけど、どうしても好きになれないんです…。キャラクターさえ気に入っているなら、絶対に買って損はないソフトだと思うわ。好き嫌いがあるのはこのテのゲームの宿命かも。モモちゃんファンのみなさん、ごめんなさいね。 ★★★★★★★☆☆☆	横スクロールのアクションゲームです。アイテムを取ると主人公が変身するんだけど、それがすっごくかわいいの♡ 変身パターンは複数あるし、もちろんパワーアップもするからなかなか遊べそう。ワタシでもけっこう先に進めたのがウレシイ。 ★★★★★★★☆☆☆
辛口代表 ドーピン和樹  エンジン版の『ニンジャウォーリアーズ』のデキはスゴい!! あれなら★10をあげてもいいなぁ…と、思わずお毒味番外編をやってしまう僕であった。	かなりアーケード版に近く、操作性はいい。ゲーム自体のデキも悪くない。さすがにグラフィックシーンには閉口したけどね。このテの女の子が出てくるゲームは、個人的な好みが出るから、モモちゃんが好きならいいんじゃん!? ★★★★★☆☆☆☆☆	アクションゲームにしてはかなりバランスのいいゲームだと思う。ライフ回復や武器アイテムも「ああ、ここでほしいな」っていうぐらいのところでうまい具合に出現する。変身シーンやボスとの対決シーンも見もの。カッチョいいゲームだ。 ★★★★★★★★☆☆
アンカーマン 怒濤久美子(ドクミ)  春になると、毎年恋のめばえを感じる私。あ～、どっかにイイ男は……。	モモって、若い男の子たちに人気バツグンなのよね～っ。思わずシットしちゃいそう。きっと、あのキックとジャンプが人気の秘密ね。私もパンチラで男の子を悩殺しちゃおうかな。	敵キャラが、TVの特撮モノみたいで、すっごくカワイイの。変身シーンもバッチリよ。ドクミも子どものころ夢中になってたから、このカンジ、わかるのよね。「ヘンシ～ン！」なんて叫んじゃった。

イラスト／中野豪

私のメインディッシュ

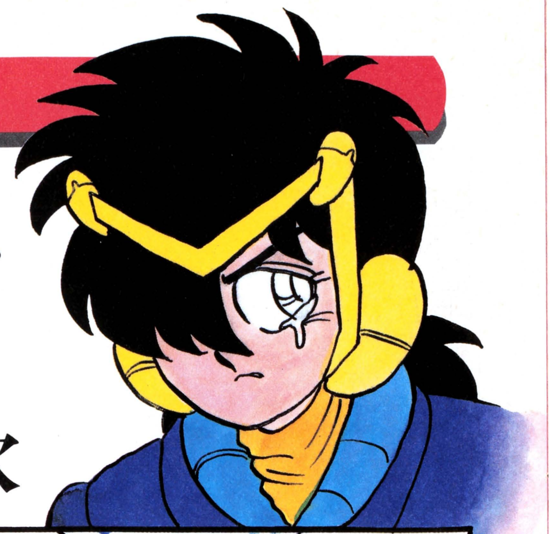
パワーゴルフ	ナグザットオープン	わいわい麻雀	私のメインディッシュ
			
ハドソン 5月25日／¥5,800	ナグザット 5月／価格未定	ビデオシステム 6月／価格未定	
シンプルで基本に忠実なゴルフゲームだ。ただショットゲージの動きが速いので慣れるまでは苦労するだろう。そこが魅力でもあり欠点でもある。今までのPCエンジンのゴルフゲームの中では、明らかにパットが一番楽しめる。 ★★★★★★★☆☆☆	すべてのホールがつながっているので、今までのゴルフゲームとは一味違った出来ばえになっている。操作もいいし着想も面白いのだが、他のホールに打ち込めるようにするためにレイアウトが少しせせこましい感じがするのが残念だ。 ★★★★★★☆☆☆☆	ムチャクチャ面白い。とにかくハチャメチャなアイテムを使ったイカサマ麻雀の極致で、フェアに勝ち抜き戦をするのが最高に笑える。打ち手が個性的なのもマルだ。個人的には、もう少し女の子がいてもよかったような気がする？ ★★★★★★★☆☆☆	今月はこれといった決定版はないが、どれを買っても損をすることがない月だ。あえて言うなら『ワイワイ麻雀』を一押しする。ゴルフはどちらもいい出来なので、好みで決めればいいだろう。
ショットするタイミングがなかなかシビアで、ボールが曲がりやすくなっている。しかも、それが即OBや池ポチャにつながるので、慣れてないうちはちょっとイラついちゃうかも。たがいに相手のクラブをかけて戦うヘル・マッチはとっても燃えるぜ！ ★★★★★★☆☆☆☆	となりのホールも利用できるのが魅力のゲーム。ショットするタイミングが遅めなので、誰でも思い通りのショットができる良心的な設計がうれしい。もっともその分各ホールは難しくなっているんだけど……。4日間アンダーパーを出すのは至難の技だ。 ★★★★★★★☆☆☆	基本的にこのゲームは麻雀初心者向けなんだと思う。2人打ち（普通の麻雀にくらべて上がりにくい）ということもあって、配牌やツモは多少、コンピュータが操作しているみたいだしね。ゲーセン版みたいな女の子が出てくるのもやってみたいな！ ★★★★★★☆☆☆☆	2つあるゴルフゲームは、まずまずの出来。個人的な趣味からいえば、細かく設定できる『ナグザット』かな？ ただ、どちらも18ホールしかないから、やりこんじゃうとあきちゃうかもしれないね。
なんとウォッチモードつきのゴルフゲームです。クラブ選択とかの参考になるのよね。操作方法はとっつきやすいんだけど、スライスやフックをかけると曲がりすぎるほど曲がっちゃうような気がします。慣れの問題だとは思いますケド。 ★★★★★★★☆☆☆	いつでもコース全景やグリーンの様子が見れる、というのがイイね。ボールの打点は自分で決めなくちゃならないから、ゴルフをよく知らない人はとまどっちゃうかもしれない。どちらかといえば、ゴルフゲーム上級者向けのソフトだと思います。 ★★★★★★☆☆☆☆	初心者も上級者も楽しめちゃう麻雀ゲームなの。初級コースだと、テンパイ後に持ち牌を教えてくれたりしてとっても親切。上級コースを選ぶと相手の引きの強さをうらみたくなるくらいイジメられます。かくれジャンキーのワタシのお気に入りです。 ★★★★★★★★☆☆	キャラクターが気に入ったなら『ワンダーモモ』がオススメ。麻雀が好きなら、迷わず『わいわい麻雀』ね。ゴルフゲームは操作方法の好みで選べばいいんじゃないかな、と思うんですけど…。
タイトルのBGMが元気で本当に「パワフル」って感じなのはいいね。自分の使うクラブのグラフィックが変わるのも、見た目がいい。でも、ゲージ式のショットはどうもタイミングを合わせづらくて、自分の思い通りにならないのがくやしいんだよね。 ★★★★★★☆☆☆☆	ボールを打つ位置や力などがコントロールしやすく、自分の思った方向にボールを飛ばせるので、ゲーム展開がスムーズな感じがする。初心者用にハンディがつけられるのも親切だね。これで状況に応じたアドバイスがあればよかったのになあ…。 ★★★★★★★☆☆☆	実をいうと僕はまったく麻雀ができない。でも、なんでこれだけの点数がついているかっていうと、このゲームで麻雀の面白さがわかったからだ。プレイ中にアドバイスがつくモードなどがあるので、初心者でも十分遊べると思うよ。 ★★★★★★★☆☆☆	僕みたいにアクションゲームの好きな人には『サイバークロス』がオススメ。『ワンダーモモ』はちょっと単調すぎてもの足りない。ゴルフゲームは『ナグザットオープン』の方が遊べると思うよ。
「ヘルマッチ」っていうモードがスリル満点ね。各ホールで、負けるとクラブを1本ずつ取られちゃうっていう、シビアなゲームなの。でも、かっこいい男の子になら、奪われたっていいワ、と思う私。	本物のゴルフ場みたいに、全部のホールがつながってる、リアルなゴルフゲームよ。グラフィックもキレイだし、ゴルフ場にいるような錯覚を起こしちゃいそう。誰か、私をゴルフに連れてって!!	麻雀のゲームはたくさんあるけど、こんなにビシバシ役満の飛び出すのって、初めて。対戦相手のメッセージも楽しいし、初心者のキミでも麻雀のカイカンを味わえちゃうから、きっとのめりこんじゃうヨ。	PCエンジンのソフトって、みんなグラフィックがキレイだから、プレイしててとっても楽しいの。今月のゲームも力作ぞろいだよね。

脳天ドカーン

改造町人 シュビビビ〜ンビンマン

ギャグのペレストロイカ

若林健次







はかせぇ お願い
ボクも首が
痛いの うふん
チュッ
むおっ
さわるなよ
このやろー
気色悪いな!!
ズダダダダダ
ギャーッ
ガン
ゴロ
ゴロ
あたた
ブス
ブス
ああ〰〰!?
ボクの胴体が
コッパミジン!!
さ、さ キャピ子くん
ジャマ者もいなく
なったことだし
おじさんと奥の
部屋に…
太助くん!
ダッ
ひどい人
博士って!
大嫌い!!
大丈夫?
太助くん!?
………
ふえ〜ん
しょうが
ないのォ〜
………
なにコレ
かわいい〜!!
バレーボールの
マスコットみたい〜!!
金もないくせに
贅沢いうんじゃない
経費節約じゃ



イラスト／内田美智子

㊚PCエンジン7月号は 5月30日(火)発売！

エイッ、エイッ、㊚PCエンジンの7月号には『天外魔境』『イース』『ニンジャウォーリアーズ』『パックランド』、おっとまだ見えるぞ、『サイドアーム』『ヴァリスⅡ』『獣王記』『めぞん一刻』『桃太郎伝説』『ファイヤープロレスリング』……まだまだゲームの情報がいっぱいつまっておるぞ。みんな買え！………こんなんでましたけどォ(白蛇占い)。

達人情報局

は、PCエンジンソフトのウラ技、CDロムのニュージック先取り紹介など、電話でしか出せない情報がもりだくさん。みんな聞いてみて！

旭川	0166(22)7400
東京	03(236)7200
大阪	06(700)5599
高松	0878(33)9700

ライター大募集！

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介(800字以上)を同封のうえ、封書で右記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
㊚PCエンジン
「○○」係

STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男
Senior Editor……後藤靖彦
Editors……松本剛　北山のり子　木元順一　渡邊由彦　小畑雄二　高木陽一郎　平井　秀　西川真紀　化石ハウス　超音速　中村敏彦
Writers……藤井康裕　岩崎啓真　中村泰宏　小泉雅也　堀旅士　野尻基裕　今村文二　小峯徳司　岡本敦行　山崎拓　小沢裕司　増嶋健　遠藤まゆり　岡田直子　丸山秀樹　木村典子　山本裕司　大竹雅法　堀斉
Photographers……林久平　倉部和彦　分部辰浩　福家久仁子　林克典　伊豆倉守一　舟喜力　加藤幸広
Designers……12 to 12(野口敏治　高見みなこ　藤井学)ディレクション・ナカ　オフィス・アンカモン　斉藤和代　小林博明　岩沢須美子　星山英夫　アイル企画　アトム・スタジオ

月刊 6月号
㊚PCエンジン

1989年6月1日/定価360円(本体350円)
雑誌コード　13575－6

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-3521
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所……凸版印刷



月刊 勝PCエンジン 1989 6月号
1989年6月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第6号通巻6号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(817)8523/販売部 ☎03(221)3521/編集部
定価360円(本体350円)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T4911357506366
雑誌コード 13575-6